

A vertical strip on the left side of the cover features stylized, overlapping silhouettes of chess pieces. From top to bottom, they include a red rook, a green knight, a green pawn, a red pawn, and a red king. The pieces are rendered in a flat, graphic style with no facial features or intricate details.

LUDEK PACHMAN

Táctica moderna en ajedrez

Tomo I

**COLECCION
ESCAQUES**

ediciones m. r.

TACTICA MODERNA EN AJEDREZ

Tomo I

La obra de Pachman auxilia y estimula la imaginación del jugador, proporcionándole provechosas ideas y enseñanzas, que ante los múltiples problemas tácticos que ofrece el desarrollo de toda partida, puedan orientarle en su nada fácil tarea.

Cómo disponer tácticamente las piezas, cómo limitar la efectividad de juego del adversario, cómo llegar al final con ventaja, cómo coordinar el juego conjunto de piezas y peones. A cumplir tal misión viene esta obra.

Es suficiente una rápida lectura del índice de este volumen para cerciorarse de que se trata de una obra de gran calidad. La exposición de los temas es sencilla y muy asimilable. Los ejemplos prácticos que se encuentran al final de cada capítulo facilitan la comprobación y reproducen al propio tiempo las mejores y más bellas combinaciones.

Especial mención merecen las partidas comentadas que se incluyen. En ellas puede precisarse cómo una engañosa o falsa posición puede limitar las posibilidades tácticas, y cómo la lucha se inclina a favor de uno u otro bando conjugando la estrategia a ocasional con la táctica intuitiva.

TACTICA MODERNA EN AJEDREZ evidencia que el concepto del valor de las piezas no es tan fácil de apreciar con exactitud, que la teoría de la nivelación del material para la consecución del empate debe considerarse irreal. Escrito en forma sencilla, eficaz y elegante, este libro habrá de ser de gran utilidad al lector para mejorar simultáneamente sus conocimientos de aperturas y medio juego.

L. PACHMAN

TÁCTICA MODERNA EN AJEDREZ

L. PACHMAN

TÁCTICA MODERNA EN AJEDREZ

TOMO I



EDICIONES MARTINEZ ROCA
BARCELONA

TÁCTICA MODERNA EN AJEDREZ

Tomo I

L. Pachman

Traducción y adaptación
por PEDRO CHERTA CLOS

Revisión técnica
por JOSÉ M.^a JUSTE BORRELL

1.^a edición: febrero 1963

2.^a edición: febrero 1967

3.^a edición: marzo 1971

4.^a edición: mayo 1972

5.^a edición: octubre 1972

© 1972 por EDICIONES MARTÍNEZ ROCA, S. A.
AV. GENERALÍSIMO, 322 BIS - BARCELONA

RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS

Este libro no puede ser reproducido en todo, ni en parte sin permiso

IMPRESO EN ESPAÑA - PRINTED IN SPAIN

Deposito Legal. B 45704 - 1972 (11)

índice

ELEMENTOS DE TACTICA EN AJEDREZ

I. <i>Jugada, maniobra, combinación</i>	13
II. <i>El cálculo previo</i>	18

PROPIEDADES DE LAS PIEZAS

I. <i>El caballo</i>	30
II. <i>El alfil</i>	42
III. <i>La torre</i>	51
A. <i>Líneas abiertas</i>	52
B. <i>La séptima (segunda) horizontal</i>	64
C. <i>La octava (primera) horizontal</i>	68
IV. <i>La dama</i>	74

SECCIÓN DE PARTIDAS	80
-------------------------------	----

EJEMPLOS PRÁCTICOS	92
------------------------------	----

UTILIZACIÓN TÁCTICA DE LAS PIEZAS

I. <i>Aumento de la efectividad de las piezas</i>	100
II. <i>El juego táctico conjuntado de las piezas</i>	108
III. <i>El ataque doble</i>	114

SECCIÓN DE PARTIDAS	117
-------------------------------	-----

EJEMPLOS PRÁCTICOS	128
------------------------------	-----

LIMITACIÓN DE LA EFECTIVIDAD Y CONJUNCIÓN DE JUEGO DE LAS PIEZAS

I. <i>Encierro de una pieza</i>	131
II. <i>Las piezas como debilidades tácticas</i>	137
III. <i>Intercepción de líneas</i>	140
IV. <i>La desviación</i>	145
V. <i>Encaminamiento de las piezas contrarias</i>	158
VI. <i>Combinación de elementos diversos</i>	165
VII. <i>La clavada</i>	168

SECCIÓN DE PARTIDAS	191
EJEMPLOS PRACTICOS	208
EL CAMBIO DE PIEZAS	
I. <i>Ganancia de material</i>	224
II. <i>Eliminación de piezas activas contrarias</i>	229
III. <i>El paso al final</i>	233
IV. <i>Otras formas de cambios prácticos</i>	236
SECCIÓN DE PARTIDAS	240
EJEMPLOS PRACTICOS	246
LOS PEONES	
I. <i>Propiedades del juego de los peones</i>	250
II. <i>Formación de peones libres</i>	252
III. <i>Aprovechamiento del peón libre</i>	257
IV. <i>Los peones unidos</i>	265
V. <i>Transformación del peón en otra pieza que no sea la dama</i>	269
VI. <i>El peón avanzado</i>	270
VII. <i>Los peones débiles</i>	272
VIII. <i>El juego táctico conjunto de piezas y peones</i>	276
SECCIÓN DE PARTIDAS	281
EJEMPLOS PRACTICOS	292
SOLUCIONES DE LOS EJEMPLOS PRACTICOS	300

ÍNDICE DE PARTIDAS

TSCHIGORIN - CHAROUSEK	80
ALEKHINE - LEWITZKY	82
KOTOV - BARCZA	84
WITKOWSKY - PACHMAN	85
DOBIAS - FLOHR	87
SAEMISCH - NIEMZOWITSCH	88
ALEKHINE - TARTAKOWER	89
STAHLBERG - DONNER	90
BYRNE - FISCHER	117
PENROSE - BARDEN	118
BOGOLJUBOV - KOSTIC	120
CAPABLANCA - ALEKHINE	121
PACHMAN - VASIUKOV	123
POLUGAIEVSKI - LIEBERT	126
BOTVINNIK - SPIELMANN	191
TAL - TOLUSH	192
SMISLOV - KOTTNAUER	193
KOSTIC - A. STEINER	194
FISCHER - RESCHEWSKI	195
LASKER - NAPIER	196
SPIELMANN - WAHLE	198
SUETIN - LIPNITZKI	198
KERES - BOTWINNIK	199
ALEKHINE - STERCK	200
BLUMENFELD - RABINOWITSCH	202
BRONSTEIN - GOLOMBECK	203
ALEKHINE - BÖÖK	205

SPASSKI AVTONOMOV	206
BOTVINNIK - KAN	240
BOLESLAWSKI - LISSITZIN	241
PACHMAN - KOPRIVA	242
SAEMISCH - KOLTANOVSKI	244
BONDAREVSKI SMISLOV	281
PAROULEK - NIELSEN	283
RUNZA - PACHMAN	284
TARRASCH - JANOVSKI	286
TREYBAL TARRASCH	287
PORRECA - FILIP	288
BRONSTEIN - SZABO	289

PRÓLOGO DEL AUTOR

Trabajando en mi obra «Estrategia Moderna en Ajedrez» me di perfecta cuenta de que en realidad resultaba un estudio incompleto, toda vez que trataba sólo uno de los temas fundamentales que comprende el medio juego. El segundo tema, no menos importante que la estrategia, trata de conocer y comprender con antelación las intenciones del contrario, sus inmediatas reacciones, y del cálculo previo indispensable de las jugadas que forman parte de un plan correcto y eficiente, para llevarlo a la práctica. El conjunto de estas funciones se denomina TÁCTICA.

Estrategia y táctica van estrechamente unidas en el desarrollo de la partida. La estrategia, sin táctica, es abstracta y carente de alma. La táctica, sin estrategia, resulta laberíntica y sin sentido. Todo cuanto se refiere a uno de estos dos elementos concierne más o menos directamente al otro.

Hubiera sido preferible reunir en una sola obra ambos temas, pero ello no es posible dado el volumen de materias a tratar. Por consiguiente, me decidí por dos obras separadas que permitan al lector el estudio de la teoría del medio juego con la amplitud mínima indispensable.

Cabe preguntarse cuál tema debe estudiarse primero. Parece lógico que sea el estratégico, a fin de determinar anticipadamente un plan de juego y realizarlo después tácticamente. Pero si se tiene en cuenta que la táctica es más fácil de asimilar, me permito recomendar, con preferencia a los jugadores poco experimentados, que se inicien con este tema. Las maniobras y combinaciones tácticas son, para el estudio, más divertidas y amenas, y al mismo tiempo proporcionan cierta orientación para comprender mejor las ideas estratégicas, profundas y a menudo poco claras.

La primera parte de esta obra contiene breves análisis acerca de las propiedades tácticas de las piezas y su relación entre sí. La segunda está dedicada preferentemente a las condiciones tácticas precisas para el ataque y la defensa. Contrariamente al estilo empleado en los tomos de «Estrategia», los ejemplos se presentan en forma de posiciones dadas correspondientes a partidas jugadas. También se han incluido partidas completas, que en determinadas fases tienen relación con los temas tratados en cada capítulo, y asimismo ejemplos prácticos con soluciones al final del volumen. Me permito recomendar al lector que antes de consultar la solución de estos ejemplos prácticos procure hallarla por sí mismo ante el tablero, con todas sus variantes más o menos difíciles. Siempre resulta un ejercicio provechoso.

LUDEK PACHMAN

ELEMENTOS DE TÁCTICA EN AJEDREZ

I. JUGADA, MANIOBRA, COMBINACIÓN

El lector que posea mi obra *Estrategia moderna en ajedrez* puede conocer ya, desde su segundo capítulo, la explicación del concepto «táctica en ajedrez», definido en forma breve como un complejo de métodos y medidas para fomentar el desarrollo de un plan estratégico propio y para impedir o retardar el del adversario. Tal definición puede tomarse como punto de partida para el análisis de los elementos fundamentales de la táctica ajedrecística.

Vamos a ocuparnos en primer lugar de las propiedades tácticas de LA JUGADA, considerada aisladamente. Una sola jugada puede contener acusado sentido táctico si responde o encaja en el conjunto temático del fin que se persigue. En su libro *Táctica en ajedrez*, el maestro suizo Voellmy enjuicia la jugada en una partida como causa de los tres efectos principales siguientes: 1) Cuando una pieza abandona la casilla en que estaba situada pierde el dominio de otras determinadas casillas que tenía a su alcance. 2) Desde su nuevo emplazamiento, la pieza jugada adquiere el control de un complejo de casillas distinto al anterior. 3) El cambio de situación puede significar una amenaza inmediata o latente para la posición contraria.

Esta definición debe considerarse totalmente exacta, pero un tanto

abstracta, y para mayor claridad nos permitimos glosarla más ampliamente. Como es lógico, en el concepto no incluimos jugadas sin sentido efectuadas por jugadores carentes de experiencia, ni otras débiles ejecutadas en el transcurso de una partida bajo el apremio del tiempo de control. Complementando las consideraciones de Voellmy, añadiremos que las jugadas pueden calificarse, bajo una apreciación distinta, también como:

a) Jugadas activas, que conducen al buen desarrollo del plan propio.

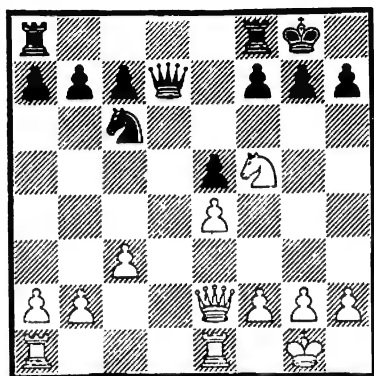
b) Jugadas pasivas, que tienden a impedir el desarrollo del plan adversario; y

c) Jugadas expectantes, que permiten una actitud de espera en posiciones poco claras, con el fin de obligar al contrario a descubrir sus intenciones, sin debilitación de la posición propia.

En ocasiones una jugada puede contener las dos propiedades principalmente indicadas, o sea, que ejerza al mismo tiempo las funciones de «activa» o «pasiva».

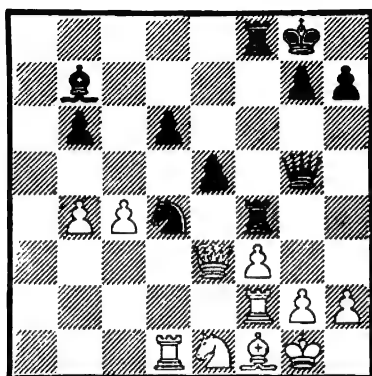
Presentamos en la posición del diagrama núm. 1 un ejemplo de jugada activa. Las blancas juegan 1. D4C, con amenaza de mate en la casilla 7CR. En infinidad de casos, una jugada activa con amenaza de mate puede conducir a la ganancia de material u otros objetivos ven-

Diagrama núm. 1



COMPOSICIÓN
Juegan las blancas

Diagrama núm. 2



STAHLBERG - ALEKHINE
(Olimpíada 1931)
Juegan las negras

tajosos, pero menos inmediatos, como por ejemplo, disminución de efectividad de las piezas contrarias, deterioro de posición, debilitación de peones, creación de peones libres, etc. En el caso del diagrama número 1, con la jugada 1. D4C las blancas han creado simultáneamente una segunda amenaza: 2. C6T+, con ganancia de la indefensa dama contraria. Como quiera que las negras sólo pueden cubrir una de las dos amenazas, las blancas ganan inmediatamente.

Las jugadas activas no siempre pueden ser tan fuertes como en el ejemplo que acabamos de ver, ni tan fáciles de descubrir.

En la posición del diagrama número 2 Alekhine efectuó una fina jugada: 1. ..., P3T, creando la temible amenaza 2. ..., T×P!; 3. D×D, T×T, toda vez que al quedar amenazado un mate con T×A, las blancas no tienen tiempo para salvar su dama. El objetivo de 1. ..., P3T! es defender la dama negra, y la jugada resulta ser tan fuerte que las blancas no disponen de recursos suficientes para escapar a la derrota. Por ejemplo, si 2. D2D, sigue 2. ..., A×P!; 3. C×A, C×C+; 4. T×C,

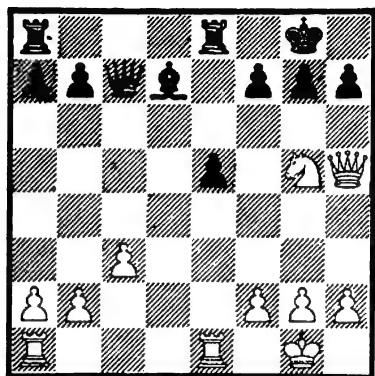
T×T; 5. D×D, T×A+; 6. T×T, T×T+; 7. R×T, P×D, y con un peón de ventaja las negras ganan fácilmente el final. En la partida, las blancas abandonaron en seguida después de 2. R1T, T×P.

En los dos ejemplos precedentes las jugadas activas son tan fuertes que deciden la partida, gracias a las distintas amenazas creadas simultáneamente.

Existen también jugadas activas que no contienen amenaza inmediata alguna. Son jugadas activas las que desarrollan una pieza, contribuyen al mejoramiento de una posición, preparan una ruptura, crean peones libres y, en fin, todas las que de una u otra forma sirven al plan estratégico preconcebido. Las que tienen carácter defensivo se denominan, precisamente, «jugadas de defensa».

Por ejemplo, podemos ver que en la posición que refleja el diagrama número 3 las blancas amenazan simultáneamente los peones negros de AR y TR. Con la jugada 1. ..., A4A las negras pueden proteger ambos puntos. Observemos que ello es posible solamente por la favorable situación de las piezas negras. Sería

Diagrama núm. 3

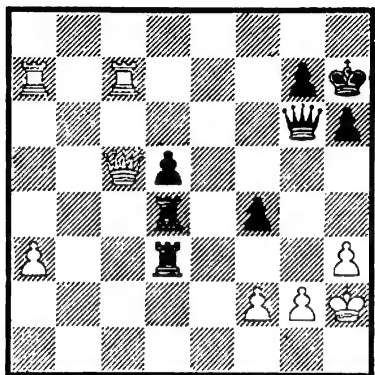


COMPOSICION
Juegan las negras

suficiente que la dama negra se encontrara en la casilla 1AD (en lugar de la 2AD) para que la pérdida de un peón no pudiera evitarse.

A menudo se presentan casos en los cuales una jugada puede tener al mismo tiempo carácter ofensivo y defensivo.

Diagrama núm. 4

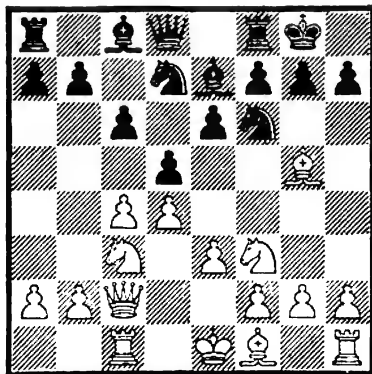


TARTAKOWER - COHN
(Varsovia, 1927)

En la posición del diagrama número 4 las blancas están amenaza-

das de un mate en tres jugadas: 1. ..., D6C+!; 2. P×D, P×P+; 3. R1C, T8D, mate. La jugada 1. D8A! no sólo impide este mate (1. ..., D6C+; 2. P×D, P×P+; 3. R1C, T8D+; 4. D1A, etc.), sino que al mismo tiempo crea una fuerte amenaza contra la casilla 2CR de las negras, ganando rápidamente: 1. ..., T6CR; 2. T×P+, D×T; 3. D5AR+, y las negras abandonaron, toda vez que si 3. ..., T3C, sigue 4. T×D+, R×T; 5. D5R+.

Diagrama núm. 5

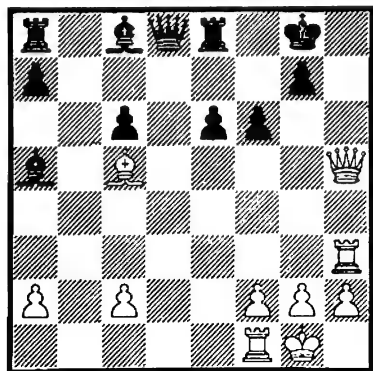


Un típico ejemplo de jugada expectante podemos examinarlo en la posición del diagrama núm. 5, que corresponde a una conocida variante del gambito de dama rehusado. Las negras planean la captura P×P, para después de la respuesta A×P proseguir con C4D, o bien P4CD y A2C. Pero antes, esperan el desarrollo del alfil de rey blanco hacia la casilla 3D, y por ello juegan 1. ..., P3TD. Por el mismo motivo las blancas retardan la salida del alfil y responden igualmente 2. P3TD. La táctica reservona en que se hallan enfrascados ambos contrincantes puede continuar, por ejemplo, con 2. ..., T1R; 3. P3TR, etc. En este tipo de jugadas de espera es indispensable no permitir al adversario la ganancia de tiempos, o el visible mejoramiento de su posición.

Un segundo elemento fundamental en la táctica ajedrecista es LA MANIOBRA.

Una maniobra usual es, por ejemplo, la reagrupación de las piezas para aumentar su efectividad o juego de conjunto.

Diagrama núm. 6



ZUCKERTORT - ANDERSEN

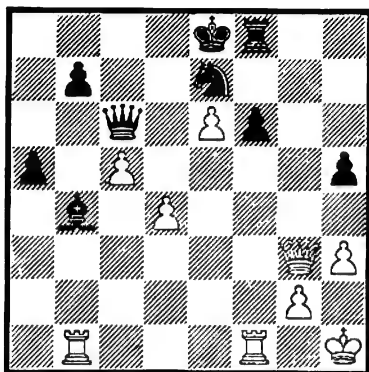
Juegan las blancas

En la posición del diagrama número 6, después de 1. D7T+, R2A; 2. D5T+, R1C, las blancas no conseguirían más que una repetición de jugadas. Sin embargo, pueden ganar mediante una reagrupación de sus piezas en la columna TR: 1. D6C!, A3T; 2. T7T, D2A; 3. D5T, y las negras abandonaron. Es digno de hacerse notar que las negras no pueden oponerse a la maniobra anterior sin sufrir grave pérdida de material (1. ..., T2R; 2. D7T+, R2A; 3. T3CR, etc.).

Son muy corrientes otras maniobras de reagrupamiento análogas, como por ejemplo la usual doblada de torres en una columna central (por ejemplo, T1-2R, seguido de T1TD-1R). En algunos casos las jugadas son forzadas, denominándose entonces «maniobras obligadas».

Veamos la posición del diagrama número 7, en la cual Morphy forzó

Diagrama núm. 7



MORPHY - THOMPSON

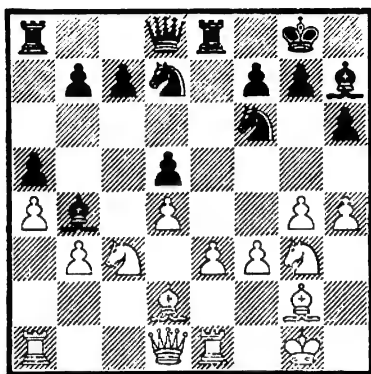
Match 1859

la ganancia en pocas jugadas de manera irrefutable: 1. D6C+, D1A; 2. D6D, D3A; 3. T×A, P×T; 4. T1T, y las negras abandonaron al no encontrar defensa contra la entrada de la torre blanca en la casilla 8TD. Si a 1. D8C+ las negras respondieran 1. ..., C1A, sigue P5D!, D×PA (jugada única para mantener la defensa del caballo); 3. TR1A, A6A; 4. D×P. O sea que, a pesar de que las negras pueden elegir en su primera jugada otra maniobra defensiva, pierden igualmente.

Según el objetivo que se persiga las maniobras pueden subdividirse en jugadas separadas.

En la posición del diagrama número 8 las blancas amenazan P5C, ganando una pieza. Es indispensable crear un refugio para el caballo negro de 3AR, pero sin olvidar el peón de dama, que con la retirada del caballo quedaría indefenso. Petrosian jugó 1. ..., A3D!; 2. P4A (si 2. C3A-2R, las negras contestarían 2. ..., A6D), 2. ..., A5C! (después del cambio A×C la casilla 5R de las negras podrá ser ocupada por una pieza propia: 3. P5C, A×C; 4. A×A, C5R; 5. A×C, A×A, y el juego queda igualado.

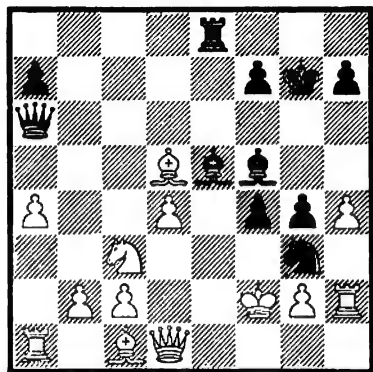
Diagrama núm. 8



SPASSKI - PETROSIAN
(Torneo de Candidatos 1956)
Juegan las negras

El más importante elemento de la táctica en ajedrez es la COMBINACIÓN. Podría definirse como una especie de maniobra obligada que las más de las veces incluye sacrificio de material, dando a la posición un sorprendente e inesperado giro.

Diagrama núm. 9

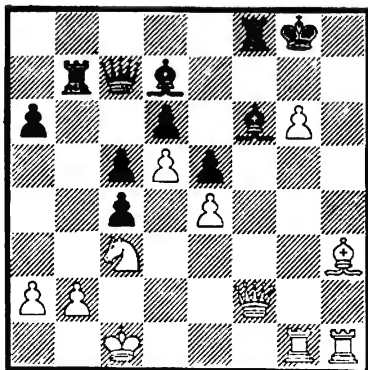


ROSANES - ANDERSSSEN
Juegan las negras

Un ejemplo de combinación sencilla lo presenta la posición del dia-

grama núm. 9. Las negras anunciaron mate en cuatro jugadas: 1. ..., D8A+; 2. DxD, A×PD+; 3. A3R, T×A!, y no hay defensa contra 4. ..., T7R mate (4. R1C, T8R mate). La combinación se inicia con una sorprendente jugada que fuerza el desamparo del peón de dama blanco. No existe otro camino para vencer. Si por ejemplo 1. ..., A×PD+??, las blancas toman el alfil con la dama dando jaque. Esta combinación sólo tiene una variante, y todas las jugadas de las blancas son forzadas.

Diagrama núm. 10



PACHMAN - PILNIK
(Mar del Plata, 1959)

Otra combinación sencilla, pero con más de una variante, nos presenta el diagrama núm. 10. Las blancas continuaron 1. P7C!, jugada que supone sacrificio de material. Las negras pueden elegir entre tomar el peón con el alfil y ganar la dama con A4C+. Veamos las dos variantes de la combinación.

a) Después de 1. ..., A×P las blancas fuerzan un rápido mate con un nuevo sacrificio: 2. T×A+, R×T; 3. T1C+, etc.

b) En la partida las negras continuaron 1. ..., A4C+; 2. T×A, T×D; 3. A6R+, y ya se rindieron (3. ..., A×A; 4. T8T+, R2A; 5. P8C=D+, etcétera).

Una combinación no ha de incluir necesariamente sacrificio de material. Pueden producirse sorprendentes giros en una posición a base de incruentas maniobras forzadas, que incluso pueden estar en desacuerdo con los principios fundamentales de la más normal estrategia.

Un excelente ejemplo de este tipo de combinación podemos examinarlo en el diagrama núm. 11. Un buen plan para las blancas es situar el

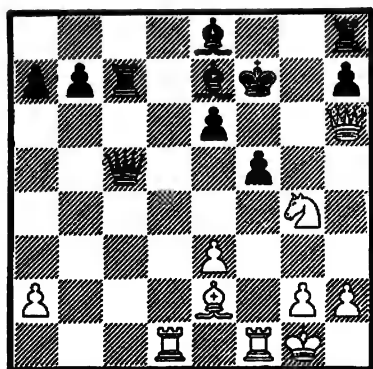
II. EL CALCULO PREVIO

dores destacados, no bastando la práctica para asimilar tal facultad. Ello es cierto sólo en parte. Es indiscutible que un ajedrecista con la debida preparación y fantasía calculadora puede conseguir que el éxito le sonría con cierta facilidad. Pero el cálculo previo de toda combinación depende también de la téc-

nica, y ésta sólo puede adquirirse con el estudio a fondo y la práctica constante.

En el capítulo final de la segunda parte de esta obra nos ocuparemos del descubrimiento y análisis de las combinaciones más sorprendentes. Pero ya desde ahora es necesario que nos familiaricemos con el arte de pensar y precalcular con exactitud maniobras y combinaciones. Empezaremos con algunos ejemplos.

Diagrama num. 12



PILLSBURY - LASKER
(Cambridge Springs 1904)

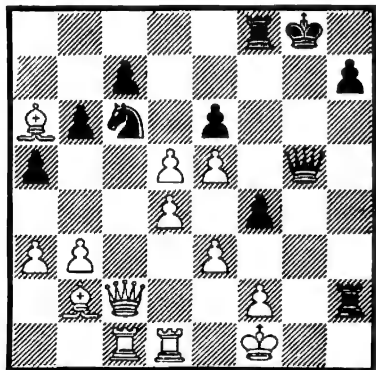
En primer lugar veamos uno bastante sencillo. (Recomiendo al lector considere la posición sobre el tablero, sin mover las piezas; si no acierta a encontrar la jugada inicial de la combinación puede seguir entonces el desarrollo del juego en el libro. Es conveniente acostumbrarse a precalcular a golpe de vista las combinaciones poco complicadas y procurar descubrir con la máxima exactitud su futuro curso y desenlace.) Las blancas han sacrificado un peón y, a consecuencia de ello, el rey negro se encuentra situado peligrosamente en el centro; además, su torre en la casilla ITR está desconectada del juego, y el alfil de 1R en posición totalmente pasiva. Un ligero examen previo de la posición

permite deducir claramente que para que las blancas puedan proseguir el ataque, deben presionar sobre los peones negros de rey y alfil rey, única y no muy sólida protección del rey negro en estos momentos. A tal fin es apropiado utilizar el alfil de casillas blancas que se halla en la casilla 2R, en reserva. Un jugador experimentado se apercebe rápidamente que la jugada apropiada es aquí 1. A4A!, toda vez que este alfil no puede capturarse a causa de la respuesta C5R+, ganando la dama. Después de 1.A4A! la amenaza inmediata de las blancas es 2. D×PR+. ¿Cómo pueden defenderse las negras? No sería suficiente 1. ..., A2D a causa de 2. T×A!, T×T; 3. A×P+. La retirada 1. ..., D3C deja sin protección el PAR negro, y seguiría 2. T×P+. Por ello la jugada 1. ..., T3A es prácticamente forzada. Si en el cálculo previo de la posición se ha previsto que 1. ..., T3A es única, hay que seguir adelante. En la nueva situación creada debe considerarse necesariamente que el peón de rey negro ha quedado «clavado» y, en consecuencia, debilitada la protección del peón alfil rey. Ello permite la continuación 2. T×P+, D×T; 3. T1AR, D×T+; 4. R×D, ganando las blancas la dama y un peón a cambio de las dos torres, toda vez que el alfil blanco de 4AD es «tabú» a causa de C5R+. En realidad, el material puede considerarse nivelado, pero no se acierta a ver cómo las negras podrán impedir la jugada 5. C5R+, verdaderamente decisiva; las blancas han de ganar. De todo ello resulta que la combinación que se inicia con la jugada 1. A4A no sólo es justa, sino que decide rápidamente.

En la partida las negras abandonaron después de 4. ..., A2D; 5. D5T+ (más exacta todavía que 5. C5R+, R1R), 5. ..., R1C; 6. C5R. Las posibilidades de defensa de las negras son en este ejemplo muy limitadas debido a la deficiente colocación de sus piezas, y al existir una sola variante el cálculo previo resul

ta relativamente fácil. Pero en muchas posiciones se encuentran dos o más variantes ya desde el inicio de la combinación y entonces el cálculo es más difícil. En estos casos recomendamos considerar sistemáticamente cada variante y no pasar de una a otra sin haber agotado el análisis de la anterior. Es aconsejable tener preferentemente en cuenta las respuestas más naturales y lógicas del adversario, a menos que algo muy oculto obligue a profundizar; y antes de responder, comprobar cuidadosamente la posición. Por lo general, son más difíciles de encontrar las variantes de defensa que las de ataque y por ello es indispensable revisar mayormente las primeras.

Diagrama núm. 13



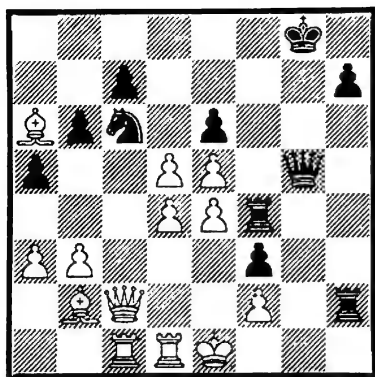
PACHMAN - FISCHER
(Santiago de Chile, 1959)

En una partida que jugué contra Fischer (EE. UU.) en Santiago de Chile, 1959, se llegó a la complicada posición que refleja el diagrama número 13. Las blancas tienen una pieza de ventaja y amenazan capturar otra. A cambio, las negras han organizado un peligroso contrajuego en el flanco de rey y después de $P \times PR$ abrirían una nueva línea de agresión contra la casilla 2AR blanca. ¿Cómo deben proceder las blancas para rechazar el ataque? Es evidente que si

podieran trasladar su rey al flanco de dama, eludiendo la acción de las piezas contrarias habrían dado un decisivo paso hacia el triunfo. El problema consiste en conocer si la huida es posible, empezando con la jugada 1. $R2R$. Pero tuve que desecharlo prontamente esta idea a causa de 1. ..., $P \times PR$; 2. $R3D$, $T1 \times P$; 3. $T1CR$ (3. $D \times C$, $D4A+$; 4. $R3A$, $T7A+$), 3. ... $T7D+$, etc. O bien 1. ... $T \times P+$; 2. $R \times T$, $P \times PR+$; 3. $R2R$, $T7A+$; 4. $R3D$, $D3C+$; 5. $R3A$, $T \times D+$; 6. $T \times T$, $C5C!$. Por ello efectué la jugada que ya en mi precedente movimiento había previsto como continuación posible: 1. $P4R$. Ahora se evita la apertura de la columna alfil rey, pero, por otra parte, si las negras responden 1. ..., $P6A$, es forzada 2. $R1R$ ante la amenaza de mate. Esta eventualidad había de calcularse, toda vez que si 2. ..., $D8C+$ no vale 3. $A1A??$ por 3. ..., $D \times A+$; pero es suficiente 3. $R2D$, ya que tanto después de 3. ..., $D \times P+$; 4. $R3A$, como de 3. ..., $T \times P+$; 4. $R3D$, el riesgo ha pasado. La primera variante quedaba en principio bastante clara, pero había que tener en cuenta otras continuaciones de las negras después de 2. $R1R$. No valdrían 2. ..., $T8T+$; 3. $A1A$, $T \times A+$; 4. $R \times T$, $D7C+$; 5. $R1R$, $D8C+$; 6. $R2D$; ni 2. ..., $D7C$; 3. $R2D$. Las negras no podrían utilizar su torre de 1AR en estas subvariantes y ello sugiere la duda de si 2. ..., $T5A!$ resultaría suficiente para sumar esta torre al ataque. Para mayor facilidad del lector, me permito reproducir la posición en el diagrama núm. 13 a.

Las negras amenazan 3. ..., $T5C$, seguido de $T8C+$. Se me ocurrió en seguida contestar 3. $A1A$ con la intención de responder a 3. ..., $T5C$ con 4. $D3D$ y, eventualmente, 5. $D3R$, facilitando al rey la huida por la casilla 2D. Pero, ¿qué respuesta puede haber contra 3. ..., $D8C$? La amenaza es doble: 4. ..., $D \times A+$ y 4. ..., $T \times PR+$, y parece no haber parada para ambas a la vez. Sin embargo,

Diagrama núm. 13 a



una nueva y meticulosa comprobación me convenció que 4. $P \times C!$, «ignorando» las dos terribles amenazas citadas bastaba para ganar, según demuestran claramente los siguientes análisis:

a) 4. ..., $D \times A+$; 5. $R2D$, $T \times PA+$; 6. $R3R!$. Al quedar atacada la torre negra de 5A las blancas quedan con suficiente ventaja de material.

b) 4. ..., $T \times PR+$; 5. $R2D$, $T \times PA+$; 6. $R3A$; $T \times D+$; 7. $R \times T$, y la posición resultante puede considerarse como ganada para las blancas. Poseen torre y dos alfiles contra dama y un peón y después de $A4AD$ la ruptura $P5D$ es muy fuerte. El peón alfil rey negro no es peligroso al estar sobredefendida su casilla de coronación.

Vistos los ejemplos precedentes podemos resumir añadiendo que en el cálculo previo de posiciones con variantes diversas es preciso tener en cuenta las siguientes conclusiones fundamentales:

1. En primer lugar es indispensable fijarse la meta que se quiera alcanzar mediante el desarrollo de jugadas sucesivas. Existe gran diferencia entre un plan táctico y otro estratégico. La meta estratégica abarca, en una partida, una importante fase de la misma, y pretende llegar a una posición determinada, aun en caso de que dehan efectuarse

sobre la marcha imprevistas rectificaciones. El plan táctico es más concreto e inmediato. A menudo se presenta el caso de que un plan estratégico comprende diversas etapas y la meta de cada una de ellas puede constituir un plan táctico distinto hasta llegar a alcanzar la posición deseada.

2. Debe comprenderse con claridad que los medios de que se dispone bastan para el fin propuesto y valorar las posibilidades del adversario para impedirlo.

3. Es necesario calcular con anticipación jugada por jugada (tanto en «maniobra» como en «combinación»), así como las posibles respuestas del adversario para analizar sistemáticamente y por orden cada subvariante.

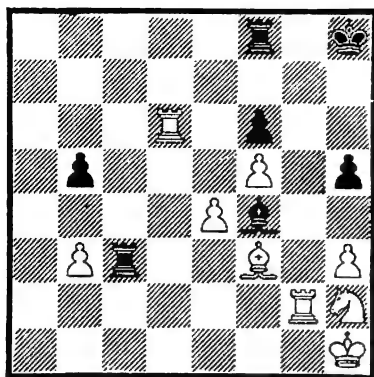
4. Si la posición final de una de las variantes no aparece clara (no puede apreciarse el resultado: mate, tablas, ventaja material, posición de fácil empate) hay que revalorizarla desde su origen y comprobar si corresponde al plan táctico propuesto.

En la precálculo de muchas posiciones encontraremos con frecuencia en alguna de las variantes jugadas que en principio no habíamos tenido en consideración, pero que pueden ser útiles en otras variantes de la misma posición. Su análisis nos descubrirá nuevas y sorprendentes jugadas que a primera vista nos pasaron desapercibidas.

En la posición del diagrama número 14 las negras acaban de sacrificar una pieza, bajo el supuesto de que, al jugar las blancas la torre situada en la casilla 6D podrán continuar $A \times C$, seguido de $T \times A$, con recuperación del material. Pero las blancas ganaron rápidamente contes. tando 1. $P5R!$. El vencedor nos cuenta en la revista «Ajedrez en Rusia» cómo encontró esta continuación decisiva:

A primera vista parece que la torre de 6D tenga que desplazarse necesariamente, pero falta encontrar una casilla desde la cual pueda man-

Diagrama núm. 14

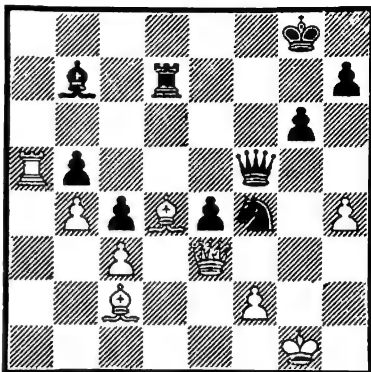


NIKITIN - N. N.
(«Ajedrez en Rusia»)

tener su juego activo. Sería un grave error 1. T6C?? (con la intención de, si 1. ..., A×C?, contestar 2. R×A, T×A; 3. T×PC, ganando un segundo peón) a causa de 1. ..., T8A+; 2. T1C, T×T+; 3. R×T, A6R+. Otra posibilidad es la ocupación de la séptima horizontal, 1. T7D. Después de la natural respuesta 1. ..., A×C, las blancas pueden continuar 2. T2-7C con amenaza de mate en dos jugadas. Pero Nikitin se apercibió que las negras podrían continuar aquí 2. ..., T1D! y con la forzada liquidación que sigue, resulta un final de torres difícilísimo de ganar. No obstante, esta línea le proporcionó la idea de que, si no existiera el peón de rey las blancas dispondrían de su casilla 5D para el alfil, y el mate sería un hecho. Surgió entonces el propósito de jugar 1. P5R, pero era necesario examinar las diversas variantes. Si las negras contestan 1. ..., A×C; 2. R×A, T×A, el avance 3. P6R decide (3. ..., T×P; 4. P7R, T1R; 5. T8D), y la captura del peón (sea 1. ..., P×P o bien 1. ..., A×P) permite a las blancas la continuación mencionada. Por ejemplo: 1. **P5R!**, A×P; 2. **T7D**, A×C (caso contrario las blancas conservarían la pieza de ventaja); 3. **T2-7C**, T1D (u otra: 3. ...,

TIAD; 3. ..., T1CD); 4. **T7TR+**, R1C; 5. **A5D+**, R1A; 6. **T8T** mate. La sorprendente jugada 1. P5R! fue hallada a consecuencia del análisis de las posibles retiradas de la torre blanca situada en la casilla 6D.

Diagrama núm. 15



LEE - LASKER
(Londres, 1899)
Juegan las negras

Analoga, pero algo más difícil de resolver es la posición del diagrama núm. 15. El entonces campeón mundial ganó brillantemente empezando con 1. ..., T×A!. ¿Cómo pudo descubrir tal jugada? Previamente Lasker consideró la lógica continuación 1. ..., D5C+; 2. R1A (2. D3C?, C7R+), 2. ..., D7C+; 3. R1R, D8C+; 4. R2D, llegando a una posición ventajosa para las negras, que tienen un peón de más, con el rey contrario en el centro del tablero. Pero no se aprecia la forma de alcanzar una victoria inmediata. Sin embargo, Lasker consideró aquí que después de 4. ..., T×A+; 5. P×T, P6A+! las blancas perderían la dama, tanto si 6. R×P, C4D+, como si 6. D×PA, D×P+; 7. R1D, P6R; pero ello falla porque las blancas podrían contestar a 4. ..., T×A+? con D×T. Reconsiderando la posición, se dio cuenta de que jugando en seguida 1. ..., T×A las blancas no pueden

tomar con la dama a causa de 2. ..., C7R+, y en consecuencia toda la combinación puede desarrollarse en la forma prevista: 1. ..., TxA!; 2. P×T, D5C+; 3. R1A, D7C+; 4. R1R, D8C+; 5. R2D, P6A+; 6. D×PA, D×P+; 7. R1D, P6R; 8. A3C+, R2C; 9. P5D+, R3T; 10. D1R, A1A!, y las blancas abandonaron. Se amenaza A5C+, y después de 11. D×D, P×D no puede impedirse que el peón corra.

Al efectuar Lasker su primera jugada no es probable que calculase la combinación hasta su total desenlace, pero debió considerar que después de 6. ..., D×PA+ la posición resultante era suficiente para ganar. Los elementos en que podía apoyar tal aserto eran el peón libre en 6R, la desfavorable colocación del rey blanco y el «destierro» de la torre blanca en la casilla 5TR.

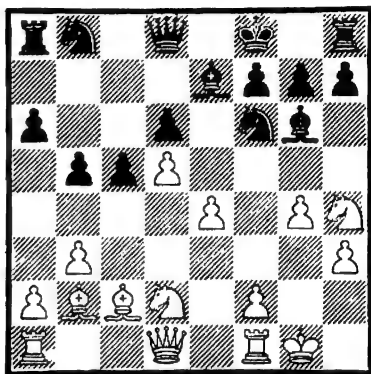
Tarrasch encontró más tarde un segundo camino ganador: 1. ..., D5C+; 2. R1A, D7C+; 3. R1R, D8C+; 4. R2D, C7C; 5. D2R, P6R+!; 6. P×P, A6A!, etc. Esta línea es más corta que la que siguió Lasker. Para la técnica de la precálculo este hecho no tiene demasiada importancia. Cuando jugando una partida de torneo se encuentra una variante que conduce con seguridad a la victoria, raramente se pierde tiempo en buscar otra. Esto justifica el hecho de que Lasker no hallara la continuación recomendada por Tarrasch.

En el cálculo previo de posiciones complicadas se cometen reiteradamente errores típicos. Uno de los más frecuentes es la omisión de las llamadas «jugadas intermedias». Si en nuestro plan olvidamos o despreciamos el derecho del adversario a buscar jugadas ocultas o imprevistas que pueden dar un giro distinto a la posición, es probable surja el contratiempo.

La jugada intermedia se basa a menudo en motivos muy sencillos. Por ejemplo, no retirar una pieza propia atacada para amenazar antes otra del contrario. Después de las

jugadas 1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. P3R, C3A; 5. A3D, P4R; 6. P5D, las negras pueden retirar el caballo hacia las casillas 2R ó 1CD (también después del cambio previo 6. ..., A×C+, para debilitar la formación de peones contraria). Pero existe la posibilidad de intercalar la jugada 6. ..., P5R!, y si 7. A2A (ó 7. A1C), puede seguir entonces la activa jugada 7. ..., C4R.

Diagrama núm. 16



CHRISTOPH - RAUTENBERG

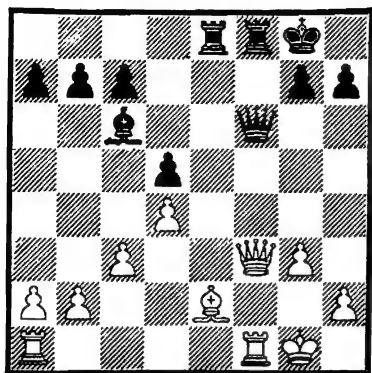
(Bochum, 1958)

Juegan las negras

Todavía es más frecuente la jugada intermedia que va unida a un jaque, denominada en la terminología ajedrecista «jaque intermedio». En la posición del diagrama núm. 16 las negras jugaron 1. ..., A×P? (lo mejor era 1. ..., CR2D) en la creencia de que después de 2. C×A, C×C, la pieza se recupera (el caballo blanco de la casilla 4TR está indefenso) ganando un peón. Pero las blancas respondieron con el desagradable jaque intermedio 3. A×P+, y tras las jugadas evidentemente forzadas 3. ..., R×A; 4. C5A+, R1A; 5. A×C, el material queda equilibrado, pero la posición de las blancas es muy superior, dada la privi-

legiada situación de su caballo y la deficiente del rey negro.

Diagrama núm. 17

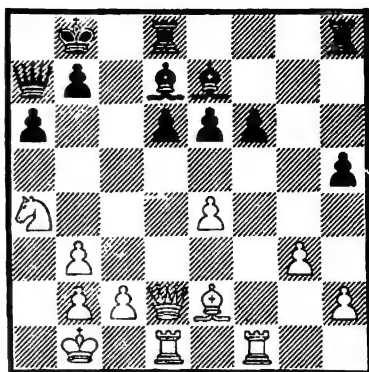


MATTISSON - VUKOVIC
(Debreczen, 1925)
Juegan las negras

En el diagrama núm. 17 se refleja una posición en cuyo desarrollo se produjo un sencillo pero típico ejemplo de jaque intermedio. Las blancas calcularon 1. ..., D2R; 2. D5T, DxA??; 3. T×T+; R×T; 4. TIAR+, ganando la dama (4. ..., RIC; 5. D7A+, y mate en dos jugadas). Pero la partida transcurrió así: 1. ..., D2R; 2. D5T, D6R+!, jaque intermedio que obliga a las blancas a rendirse. Si 3. R1T sigue 3. ..., D×A; 4. T×T+, R×T, y la jugada TIAR+ no es posible.

En el transcurso de una partida Keres-Botwinnik (Moscú, 1956), a partir de la posición que reproduce el diagrama núm. 18 las blancas entraron en una combinación en la cual había que calcular dos jugadas intermedias del adversario, además de algunas propias: 1. T×P!!.. Es claro que las negras no pueden capturar de inmediato esta torre, toda vez que después de 1. ..., A×T; 2. D×P+, R1T (1A); 3. C6C+, las blancas ganarían la dama. Pero existen dos posibles jugadas intermedias:

Diagrama núm. 18



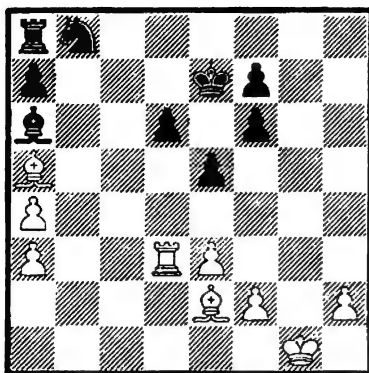
KERES - BOTWINNIK
(Moscú, 1956)

a) 1. ..., A×C, para si 2. P×A continuar 2. ..., A×T. Pero las blancas disponen a su vez de una excelente intermedia, 2. T7A!, que al atacar el alfil negro indefenso de 2R permitiría conservar el peón de ventaja.

b) 1. ..., P4C. Las blancas tienen la misma respuesta 2. T7A!, y si 2. ..., A1R, sigue una bonita variante: 3. T7C, P×C; 4. D4C+, R1A; 5. T3D, T2D; 6. T3AD+, R1D; 7. D5T+. O bien 4. ..., R1T; 5. P5R!, con la doble amenaza 6. A3A+ y 6. P×P. No es posible 5. ..., P4D a causa de 6. T×A. Este ejemplo demuestra que en el cálculo previo es indispensable tener en cuenta un detalle importante: no es prudente en el curso de una combinación caer en una doble amenaza (en este caso dos piezas a la vez) si no hay posibilidad de liberar una de ellas con contra-amenazas efectivas.

Un complicado ejemplo de amenazas y contra-amenazas con jugadas intermedias nos lo ofrece la posición del diagrama núm. 19. Después de 1. T2D, A×A; 2. T×A, C3A, las blancas quedarían en leve inferioridad. Por ello, y con el deseo de conservar los dos alfiles, jugaron 1.

Diagrama núm. 19



V. VUKOVIC

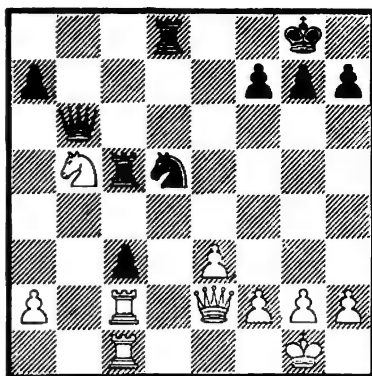
Juegan las blancas

A3AR?, calculando que una vez eliminadas las torres la posición estaría más o menos equilibrada. Pero las negras intercalaron una bonita intermedia, 1. ..., **P5R!!**, cuya finalidad no es fácil descubrir inmediatamente. Siguió 2. **A×P**, **C3A!**, y ahora ya es más comprensible esta segunda intermedia, toda vez que si 3. **A×C**, las negras contestarían 3. ..., **T1CR+** (jaque intermedio!) y 4. ..., **A×T**, ganando la calidad. Continuemos: 3. **T3A** (ó 3. **T5D**, **T1CR+**; 4. **R1T**, **A5A**; 5. **T5T**, **P4D!**; 6. **A×P**, **C×A**; o bien 4. **A2C**, **A5A**; 5. **T5T**, **A7R**; 6. **T5AR**, **A6D** y 7. ..., **A5R**), 3. ..., **T1CR+**; 4. **R1T**, **C×A**; 5. **T7A+**, **R3R**; 6. **T×PT**. Con esta maniobra las blancas atacan dos piezas, y lograrían salvarse si las negras no hubieran efectuado oportunamente la jugada clave 1. ..., **P5R!!**. Ahora ya es claro que después de 6. ..., **C6C**; 7. **T×A**, **C4A**, las negras quedan con una pieza de ventaja. Recomendamos al lector estudie a fondo este ejemplo, a fin de captar bien el significado de las distintas jugadas intermedias que en el mismo se suceden.

En la precalculación conduce con frecuencia al error la insuficiente o

poco exacta apreciación de las posibilidades de ambas partes.

Diagrama núm. 20



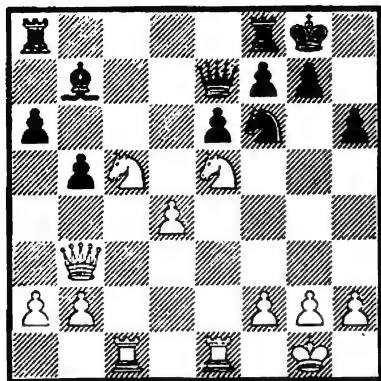
BERNSTEIN - CAPABLANCA

(Moscú, 1914)

En la posición del diagrama número 20 las blancas creyeron que el peón alfil dama negro podía capturarse impunemente: 1. **C×PA**. Lógicamente, no daría nada a las negras doblar las torres en la columna alfil dama, 1. ..., **T1D1AD**, que sería refutada con 2. **C1D**; ni tampoco 1. ..., **C×C**; 2. **T×C**, **T×T**; 3. **T×T**, ya que si 3. ..., **D8C+**, sigue 4. **D1A**, y no es posible 4. ..., **T8D** por 5. **T8A+**. Pero la apreciación citada debe considerarse superficial, toda vez que las negras ganan en seguida con 3. ..., **D7C!**; 4. **T2A**, **D8C+** 5. **D1A**, **D×T**.

Diagrama núm. 21: Simagin entró en la combinación 1. **C6C?**, **P×C**; 2. **T×P**, **D2AR**; 3. **C×A**, bajo el supuesto de que recuperaba la pieza ganando un peón (si 3. ..., **D×C**, 4. **T×C+**). Sin embargo, el cálculo resultó ser asimismo superficial, al olvidar la debilidad de su peón alfil rey, que permitió un decisivo contraataque a base de la intermedia 3. ..., **C4D!**. La dama blanca no puede tomar el caballo, ya que después de **D×P+** viene mate seguido; y si

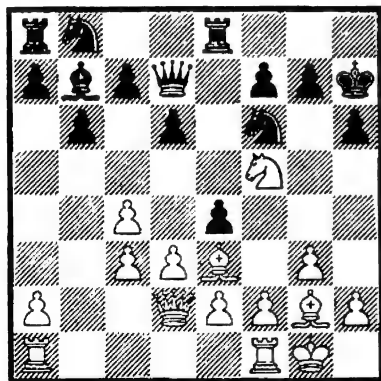
Diagrama núm. 21



SIMAGIN - BEYLIN
(1946)

4. T2R, D×C; 5. T5A, TD1D; 6. T5R, reaparece el tema anterior 6. ..., D2AR!, con desclave del caballo y ganando rápidamente.

Diagrama núm. 22



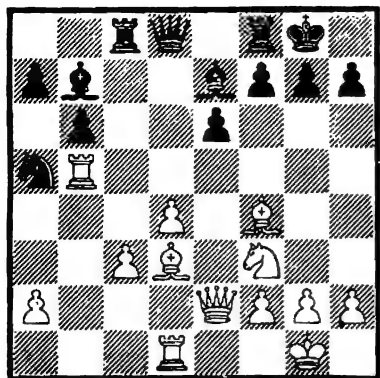
HOSTINSKY - THELEN
(Brno, 1941)

En la posición del diagrama número 22 las blancas consideraron un error la última jugada de las negras (D1D-2D) y se decidieron por una combinación que, al parecer, debía

beneficiarlas: 1. C×PC, R×C; 2. A×PT+, R2T; 3. D5C, T1C; 4. D×C, T3C; 5. D4A, T×A; 6. A×P+, A×A; 7. D×A+, R2C; 8. D×T. Estas ocho jugadas, evidentemente forzadas, habían sido calculadas exactamente. Pero en la posición resultante queda latente algo más que el conductor de las blancas no previó: la dama blanca puede quedar desconectada momentáneamente del sector de lucha y las negras pueden aprovechar esta circunstancia para iniciar un peligroso contraataque basado en la fuerte jugada D6T. La partida prosiguió: 8. ..., P3AD!, y si ahora 9. D×C, con D6T el mate es inevitable. Es mejor continuar 9. P4TR, T1T, pero las blancas, tras C3T, tendrían que sacrificar la dama por la torre contraria; el balance de material (dama y caballo contra dos torres y tres peones), no obstante, es favorable a las negras, que deben ganar dada la difícil activación del juego de las torres blancas. En la partida las blancas contestaron 9. TR1C, D6T! (preferible a 9. ..., T1T en esta posición); 10. P3R, D×PT+; 11. R1A, T3A!; 12. T2C (ó 12. P4A, T3C, y contra 13. ..., T×P no hay defensa); 12. ..., D8T+; 13. R2R, D×T; 14. T2D, D8CR; 15. P4A, T3R; 16. P4R, T3T; 17. D×C, T7T+; 18. R3A, T×T, y las blancas abandonaron.

En la segunda parte de esta obra, capítulo «Elementos psicológicos», apartado «Inducción al error», tendremos ocasión de conocer más ejemplos de errores tácticos en el cálculo previo. Y también en el capítulo final de la segunda parte el lector podrá encontrar todavía un amplio apartado titulado «El sentido de apreciación», en el cual se analizan posiciones muy complicadas cuya precalculación es poco menos que imposible, y aun cuando se investigue a fondo puede surgir el error con facilidad. Hay que tener en cuenta constantemente que una determinada jugada, por sencilla o natural que parezca, exige siempre un previo y cuidadoso examen.

Diagrama núm. 23



PACHMAN - NEIKIRCH
(Torneo Interzonal 1958)

En mi partida con Neikirch, del torneo interzonal de 1958, se llegó a la posición que refleja el diagrama número 23. Las piezas blancas están colocadas de forma tal que el inmediato ataque contra la casilla T7R aparece como una continuación lógica y natural. A pesar de ello, para efectuar la jugada 1. C5C empleé casi tres cuartos de hora del tiempo de reflexión. Las negras disponen de la fuerte defensa 1. ..., P3TR, y la continuación 2. C7T no es satisfactoria, ya que las negras no jugarían 2. ..., T1R que permitiría la fuerte respuesta 3. D4C, sino que ofrecerían la calidad a cambio de un peón y un importante tiempo para obtener contrajuego: 2. ..., T×P!; 3. C×T, A×T. Antes de decirme por la jugada 1. C5C tuve que calcular la siguiente combinación: 1. ..., P3TR; 2. C×PR, P×C; 3. D×P+, T2AR (3. ..., R1T; 4. D6C); 4. A6C, y ahora las negras tienen a su disposición dos líneas de defensa:

a) 4. ..., D1R; 5. T1R!, T3AD!; 6. A×T+, D×A; 7. D×A, D×A; 8. T×C, T3A; 9. P3A, T3C; 10. D×A, D7D; 11. T8R+, R2T; 12. P3C, etc.

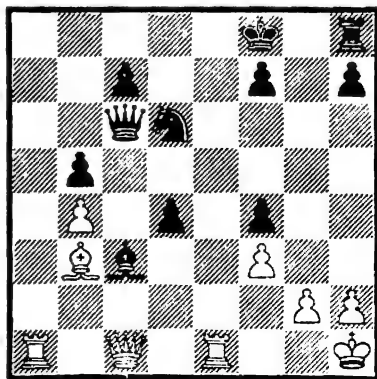
b) 4. ..., D1A!, y las blancas pueden elegir entre 5. A×P, T3AD (5. ..., P×A; 6. T5AR); 6. D×T+, D×D;

7. A×D+, R×A; 8. A2D, que ofrece ventaja de material, pero con contrajuego para las negras después de 8. ..., T3C, y 5. P5D, para proseguir el ataque con buenas perspectivas.

En lugar de 1. ..., P3TR las negras efectuaron el cambio 1. ..., A×C; 2. A×A, D3D; 3. A6A!, facilitando el ataque de las blancas (3. ..., D5A; 4. A5R, D4C; 5. P4AR, D2R; 6. A×P+, R×A; 7. D5T+, R1C; 8. A×P-, P4A; 9. A5R, C5A??; 10. D6C+, y las negras abandonaron).

Aumentan las dificultades en el cálculo previo cuando en las maniobras y combinaciones se presentan profusión de variantes distintas. Cada una de ellas debe analizarse sistemáticamente, evitando se mezclen o confundan en la mente. Ante todo es necesario comprobar las respuestas naturales del contrario (aceptación del sacrificio de material, retirada de las piezas atacadas, defensas lógicas a las amenazas inmediatas, etc.), y seguir con el análisis de las ocultas o disimuladas posibilidades de su posición, como jugadas intermedias, contraamenazas, etc. En el siguiente ejemplo veremos la forma exacta de precalcular una difícil combinación a través de sus variantes, en ordenada sucesión.

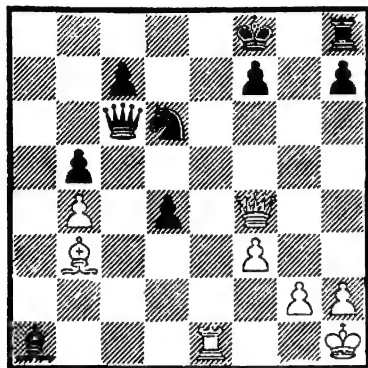
Diagrama núm. 24



ALEKHINE - ROHACEK
(Munich, 1914)

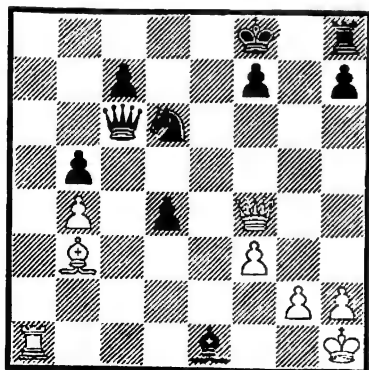
En la posición del diagrama número 24 Alekhine prosiguió **1. D×P!**. Las negras tienen a su disposición cuatro líneas distintas a seguir, que con toda probabilidad el campeón del mundo comprobó en la forma siguiente:

Diagrama núm. 24 a



a) **1. ... A×TIT.** Después de **2. D6A, T1C** (2. ... **R1C?**; 3. **A×P+**, **C×A**; 4. **D×D**); 3. **A×P!**, las negras no tendrían defensa suficiente contra la siguiente jugada de alfil de las blancas.

Diagrama núm. 24 b



b) **1. ... A×T1R.** La maniobra **2. D6A, T1C**; 3. **A×P** sería desfavora-

ble por la sorprendente contestación **3. ... A5T!** de las negras. Si **2. T×A**, las negras logran buenas posibilidades de defensa después de **2. ... C5A!**; **3. D×PD, T1C**. Pero las blancas pueden ganar continuando **2. D6T+**, **R1C**, y ahora no **3. T×A** a causa de **3. ... D6A**, sino **3. T1A!**. A la lógica respuesta **3. ... A6A** las blancas contestan **4. D5C+**, **R1A**, ganando como en la variante a). Caso de **3. ... D2D** (en vez de **3. ... A6A**), decide **4. T5A**; por ejemplo, **4. ... C4A**; **4. D5C+**, **C2C**; **6. T5D**.

Diagrama núm. 24 c

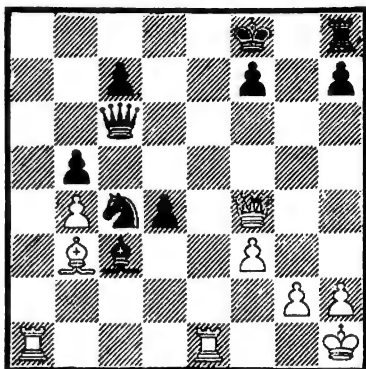
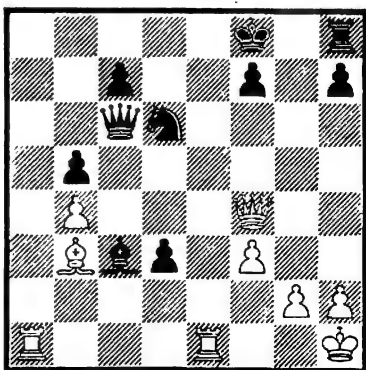


Diagrama núm. 24 d



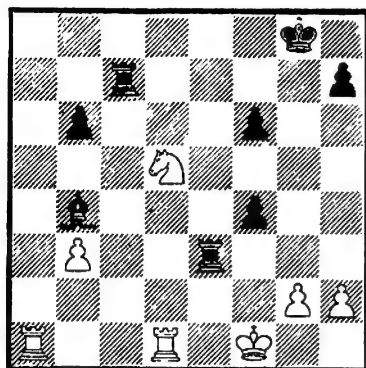
c) **1. ... C5A.** Con esta jugada las negras evitan la irrupción de la

dama contraria en la sexta horizontal y limitan al propio tiempo la efectividad del alfil situado en la casilla 3CD. Después de **2. A₁×C** las negras dispondrían de dos peones libres y unidos; pero en esta línea Alekhine había calculado la siguiente maniobra en seis jugadas: **2. ... , P×A**; **3. D5R!**, **T1C**; **4. P5C!**, **D2C**; **5. D5AD+**, **R2C**; **6. D5C+**, **R1A**; **7. D6T+**, **T2C**; **8. D6TD!**, ganando.

d) **1. ... , P6D**. Una segunda continuación de contraataque, relativamente fácil de calcular, y con la cual siguió la partida: **2. TR1AD, P7D**; **3. T2A** (el cálculo previo podía ya darse por terminado aquí, toda vez que es claro que las negras no podrán valorizar su peón libre en séptima), **3. ... , D3T**; **4. T1D, A2C**; **5. T×PA**, y las negras abandonaron.

En la posición del siguiente diagrama núm. 26 las piezas contrarias atacadas son dama y torre, ambas de valor superior al del caballo. Las negras pierden, como mínimo, la calidad.

Diagrama núm. 27

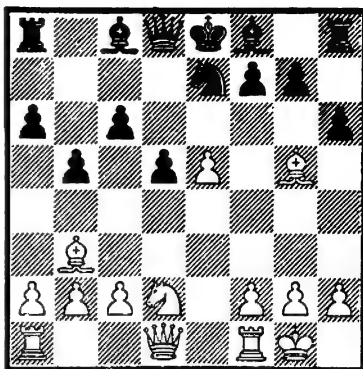


COMPOSICION
Juegan las negras

En el diagrama núm. 27 se aprecia el múltiple ataque de un caballo blanco a varias piezas negras a la vez: las torres en 2AD y 6R, el alfil en 5CD y los peones en 3CD, 3AR y 5AR. En el análisis de la posición de Vukovic (diagrama núm. 19) ya hemos visto, en su fase final, un sencillo «tenedor» de caballo.

En el diagrama núm. 28 podemos examinar otro ejemplo de «horquilla» o «tenedor». Si las blancas retirasen el alfil atacado de 5CD, las negras podrían aprovechar este tiempo para fomentar su desarrollo. Pero las blancas ganaron al continuar con la sorprendente jugada 1. C4R!. Este caballo no puede ser capturado por la respuesta 2. A×PA+, y contra 1. ..., P×A, las blancas siguen 2. C6D+, R2D; 3. C×P y 4. C×T, con ventaja decisiva. En la partida las negras prosiguieron 1. ..., A3R, y después de 2. C6D+, R2D; 3. A3R,

Diagrama núm. 28



VASSILTSCHUK - BOBOLOWITSCH
(Moscu, 1959)

C3C; 4. P4AR!, A×C; 5. P×A, C5T; 6. A5A, D3A; 7. D2D, P4TD; 8. P3A, P5T; 9. P5A!, el ataque de las blancas progresó rápidamente: 9. ..., C×PA; 10. A2AD, P4T; 11. A4D, D3T; 12. D×D, C×D; 13. A×PC, y las negras abandonaron.

El más frecuente caso de «tenedor» de caballo se produce siendo el rey una de las piezas atacadas. Los siguientes diagramas núms. 29, 30 y 31 nos presentan tres ejemplos típicos de «tenedor» con jaque.

Diagrama núm. 29

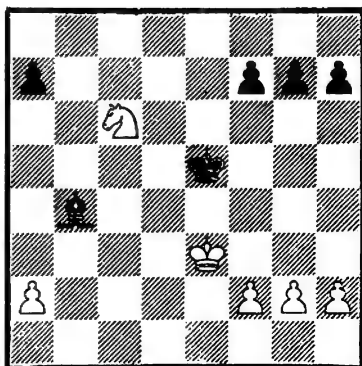


Diagrama núm. 30

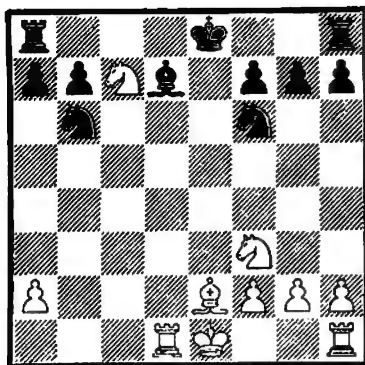
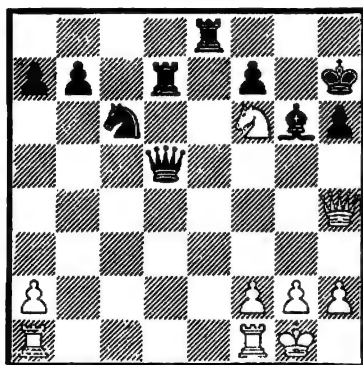


Diagrama núm. 31

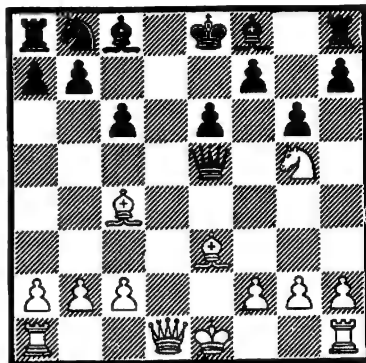


En el primer caso las negras pierden, sin compensación alguna, el alfil indefenso; en el segundo, una pieza más valiosa que el caballo, y, en el tercero, podemos contemplar el poco corriente caso de ataque múltiple de un caballo a «toda la familia». El «tenedor» con jaque es base de numerosos temas tácticos y combinaciones. Incluso en la apertura. En el desarrollo de las jugadas siguientes, 1. **P4R, P4AD**; 2. **C3AR, C3AD**; 3. **P4D, P×P**; 4. **C×P, C3A**; 5. **C3AD, P3R**; 6. **C4D5C!**, la última jugada de las blancas corresponde a uno de los temas tácticos

mencionados. Si las negras contestan con la aparentemente jugada liberadora 6. ..., **P4D**, pierden un peón después de 7. **P×P, P×P**; 8. **C×PD, C×C**; 9. **D×C!**, **D×D**; 10. **C7A+**, etc.

Veamos otros ejemplos más complicados.

Diagrama núm. 32

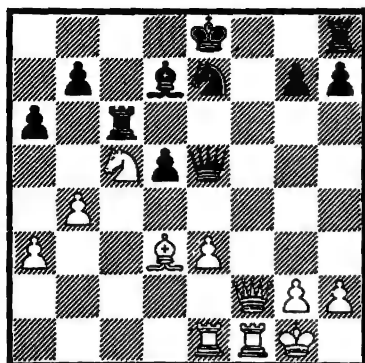


ROSSOLIMO - SZABO
(Hastings, 1949/50)

En la posición del diagrama número 32, Rossolimo jugó 1. **D8D+**, **R×D**; 2. **C×PA+**, **R1R**; 3. **C×D**. Este giro táctico ha permitido a las blancas recuperar un peón sacrificado en la apertura, quedando la configuración de los peones negros sensiblemente debilitada.

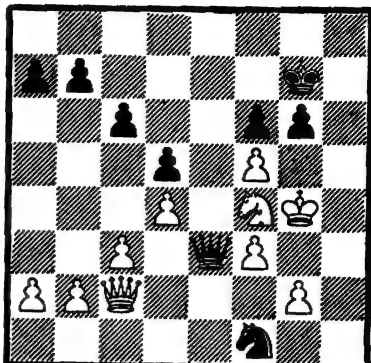
En la posición de la partida Momo-Mac Govan que refleja el diagrama núm. 33, el maestro mongol ganó una pieza de la manera siguiente: 1. **D8A+**, **T×D**; 2. **T×T+**, **R×T**; 3. **C×A+**, **R1R**; 4. **C×D**. En ambos ejemplos las blancas han ganado material, desplazando al rey contrario hacia una casilla determinada que posibilita el «tenedor» con jaque. Se recupera la dama sacrificada, con beneficio de un peón en el primer caso, y de un alfil en el segundo.

Diagrama núm. 33



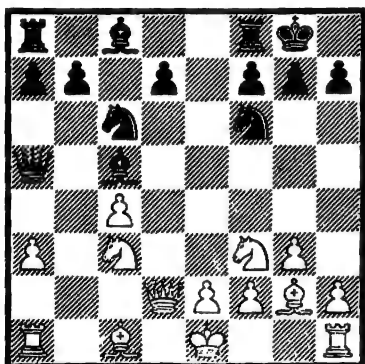
MOMO - MAC GOVAN
(Olimpiada 1956)

Diagrama núm. 35



WITTEK - MEITNER
(Viena, 1882)
Juegan las negras

Diagrama núm. 34

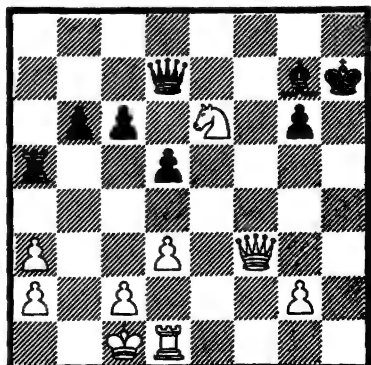


EUWE - BOGOLJUBOV
(Ostrava, 1923)
Juegan las negras

En el diagrama núm. 34 el ejemplo es algo diferente, pero no menos espectacular. El desplazamiento del rey contrario se consigue con el sacrificio de una pieza menor, que asimismo se recupera con ganancia de un peón: 1. ..., A×PA+; 2. R×A, D×C!; 3. D×D, C5R+; 4. R1R, C×D.

Un interesante giro táctico se produjo en la posición del diagrama número 35. Después de 1. ..., D×C+; 2. R×D, P4CR+, el rey blanco se ve obligado a regresar a la casilla 4C, y las negras, con 3. ..., C6R+, recuperan la dama, quedando con un caballo de ventaja.

Diagrama núm. 36

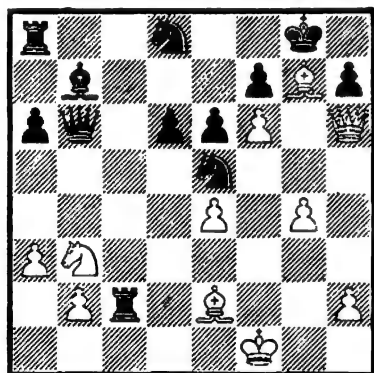


GOTTSCALL - N. N.
(Halle, 1894)

En la posición del diagrama número 36 el tema es distinto. Con el sacrificio de dama las blancas no capturan material ni desplazan al rey contrario. La tranquila jugada 1. D8A!! amenaza mate en dos (2. T1T+, A3T; 3. T×A+ +) al cortar la retirada del rey negro, y si 1. ..., A×D, se produce el «tenedor»: 2. C×A+, R2C; 3. C×D, con ganancia de una pieza. La partida prosiguió 1. ..., P5D; 2. T1T+, T4T; 3. T×T+, P×T; 4. D5A+, R1C; 5. C×A, D×C; 6. D6R+, D2AR; 7. D×P, y las blancas, con dos peones de ventaja, ganaron con facilidad. En este caso la amenaza del «tenedor» es latente, y sólo se convierte en efectiva si las negras responden 1. ..., A×D.

Aunque el «tenedor» es un típico elemento de ataque, también puede ser útil en la defensa.

Diagrama núm. 37



RICHES - LESLIE

(Londres, 1955)

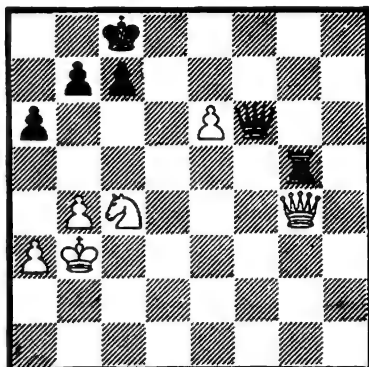
Juegan las negras

En la posición del diagrama número 37 las blancas amenazan A8A seguido de D7C mate, cuya maniobra, a pesar de su ahrumadora superioridad material (dos torres) parece que no pueden impedir las negras. Y sin embargo, hay una defensa: 1. ..., D7A+; 2. R×D, C×P+, capturándose en la siguiente juga-

da la peligrosa dama blanca. El «tenedor» es posible en este caso por la clavada del alfil blanco sito en 2R, elemento táctico que estudiaremos debidamente en el capítulo correspondiente.

Prosigamos con otros complicados ejemplos, que unen al «tenedor» otros elementos tácticos.

Diagrama núm. 38



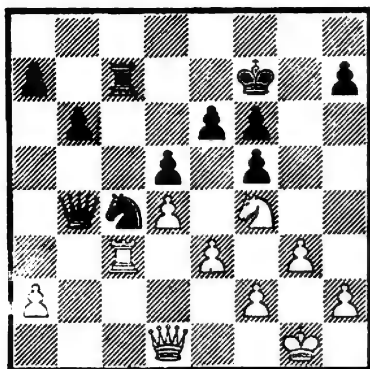
TRUITSCH - HEIDENREICH

(Wurzen, 1935)

En la posición del diagrama número 38 las negras tienen calidad de ventaja. Tras la retirada de la dama blanca podrán jugar R1C, y luego podrán atacar al peón blanco en 6R, ganándolo fácilmente. No obstante, las blancas fuerzan una maniobra ganadora, que contiene tres distintos elementos tácticos: el jaque en descubierto, la transformación del peón y el «tenedor»: 1. P7R+!, T×D; 2. P8R=D+, D1D; 3. D6R+, D2D (contrariamente, sigue 4. D×T); 4. D×D+, R×D; 5. C5R+ y 6. C×T, quedando las blancas con el caballo de ventaja. Este es un buen ejemplo de maniobra o combinación de «tenedor», que contiene en su fase previa elementos tácticos para desplazar el rey y otras piezas contrarias hacia las casillas precisas, propicias al doble ataque del caballo.

En algunas posiciones la colocación del caballo puede ser tan favorable que permita diferentes «tenedores» sucesivos.

Diagrama núm. 39



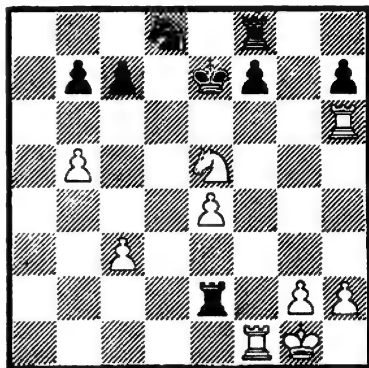
CHOLMOV - OSTRAUSKAS
(Campeonato de Lituania, 1949)

En la posición del diagrama número 39 las negras han tomado un peón en su última jugada (D3D×PCD), cuando hubiera sido más prudente retirar el rey (R2C!), previniendo el ataque que sigue, D5T+. La permanencia de la dama negra en 5CD permite a las blancas una rápida victoria: 1. D5T+, R2R; 2. D×PA, D×T (los dos peones negros en 3R y 2TR no pueden ser defendidos al mismo tiempo, y si 2. ..., P×D, con 3. C×P+ las blancas ganarían, gracias al «tenedor», un importante peón); 3. D×PR+, R1D (no es mejor 3. ..., R1A; 4. D×PA+, T2A; 5. D8T+, R2R; 6. C×P+, presentándose una nueva posición en la que el «tenedor» decide. En la partida se jugó 4. ..., R1R; 5. D8T+, R2D; 6. D7C+, R1A; 7. D×T+!. Tampoco sirve 4. ..., R1C por 5. D8D+); 4. D8C+ (naturalmente, no 4. D×PA+, R1A, ganando entonces las negras. Con su cuarta jugada, y las dos siguientes, las blancas obligan a desplazar al rey negro hacia la casilla precisa para el «te-

nedor», que se produce con C×PD); 4. ..., R2D; 5. D7A+, R1A; 6. D×T+, R×D; 7. C×P+, R3D; 8. C×D, y las blancas ganan por su mayoría de peones.

En estudios y finales compuestos se pueden encontrar muy bellos ejemplos de «tenedor» de caballo en una o más variantes. Pero aquí vamos a limitarnos a los ejemplos prácticos de partidas jugadas.

Diagrama núm. 40



SCHOTTMÜLLER - WIEDEMANN
(Match Freiburg-Schwenningen, 1925)

Contemplemos la posición del diagrama núm. 40. Las blancas jugaron 1. T×PT (se amenaza C6C+, primer «tenedor»), 1. ..., R3R? (era mejor 1. ..., R1R, aunque después de 2. C4C las negras tampoco podrían tomar el peón a causa de C6A+); 2. C3D (amenaza C4A+, y si 2. ..., T×P, entonces 3. C5A+), 2. ..., T6R; 3. T6T+, R2R; 4. C4A! (prosigue el divertido juego de «tenedores». La amenaza es ahora C5D+, no siendo posible a la torre negra capturar el peón alfil dama por el mismo motivo, ni el peón de rey, toda vez que a C5D+ seguiría C6A+, perdiendo las negras la torre en todos los casos). La partida continuó 4. ..., R1R; 5. C5D, T7R (ya hemos visto que no es posible T×PR por C6A+); 6. C×P+, R2D; 7. C5D (el peón de

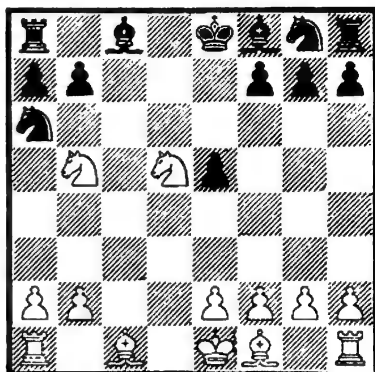
rey blanco sigue siendo «tabú»), 7. ..., C3R; 8. T×C!. Las negras abandonaron, pues si 8. ..., R×T, 9. C4A+ y C×T; y si 8. ..., P×C, entonces 9. T×T, P×C; 10. P×P, llegando a un final de torres con cuatro peones de ventaja para las blancas. Buen ejemplo, en cuyo transcurso de ocho jugadas se presentan no menos de siete casos de «tenedor», y en algunas variantes aún más.

El tipo de «tenedor» que más frecuentemente se presenta en las aperturas es el que sitúa el caballo agresor en las casillas 7A. Corrientemente, en la 7AD ataca la torre contraria del mismo flanco con jaque, mientras en la 7AR ataca la dama y torre de rey simultáneamente. Casi todos los principiantes han sufrido las consecuencias de estos «tenedores». Entre jugadores más experimentados no suelen producirse, excepto cuando forman parte del plan táctico elegido, sea de desarrollo o de combinación. A veces, para forzar uno de estos «tenedores» se sacrifica previamente una pieza, con la esperanza de capturar la torre indefensa y retirar impunemente el caballo, ganando con ello la calidad. Pero no siempre es posible. El caballo que después de tomar una torre queda situado en una de las casillas 8TD u 8TR, raramente tiene escape. Su eventual pérdida significa que en lugar de ganar calidad se han cambiado dos piezas menores por una torre, con la consiguiente desventaja.

Así ocurre, por ejemplo, después de las jugadas 1. P4D, P4D; 2. C3AR, C3AR; 3. P4A, P3R; 4. C3A, P4A; 5. A5C, PA×P; 6. D×P, C3A (más exacto es jugar primero 6. ..., A2R); 7. A×C. Ahora es preciso continuar 7. ..., P×A, toda vez que la presunta ganancia de calidad es un espejismo: 7. ..., C×D?; 8. A×D, C7A+; 9. RID, C×T; 10. A5C, y el caballo negro queda prisionero. Las blancas pueden tomarlo directamente, jugando R1A seguido de R1C, o bien mediante un reagrupamiento de piezas

que las negras no pueden impedir (P3R-P×P-A3D-R2D y T×C). El cálculo previo de la posibilidad de escape del caballo es a veces muy laborioso, aun para jugadores fuertes. Para la solución de tal problema se requiere exactitud en el cálculo y un sentido justo de la posición.

Diagrama núm. 41



TARRASCH - DYCKHOFF

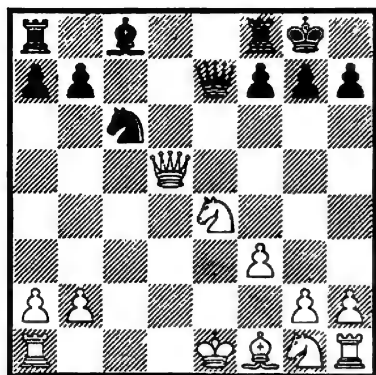
(De la obra «Modernen Schachpartie»)

Juegan las negras

Diagrama núm. 41: Es evidente que la defensa de la casilla 2AD es dificultosa. Si a 1. ..., R1D sigue 2. A3R y a continuación 3. O-O-O. Por ello las negras han de jugar la carta del contraataque, 1. ..., C5C. ¿Cómo han de responder las blancas? Dado que tienen una pieza más en desarrollo, la liberación de su caballo ha de ser más factible que la del contrario. La partida siguió este curso: 2. C5D7A+, R1D; 3. C×T, C7A+; 4. RID, C×T; 5. C×P, A4AD; 6. C5C!, A3R; 7. P4CD!, A×PA; 8. A2C, C6C; 9. A×P. Las blancas impiden la captura del caballo 8TD, y ganan rápidamente al envolver al rey contrario en una red de mate: 9. ..., P3A; 10. A7A+, R2D; 11. P3R!, C8T (11. ..., A×P; 12. P×C, A×P+; 13. R2R); 12. A3D!, A×PR; 13. R2R, A4C; 14. C6C+, R3A; 15. P4TD!,

P4A; 16. P5T!, C6C; 17. A5R, C×P; 18. P×C, C3A; 19. T1CD. Las negras abandonaron, ante las amenazas de C4D+ y C7T+.

Diagrama núm. 42



STAHLBERG - DONNER

(Göteborg, 1955)

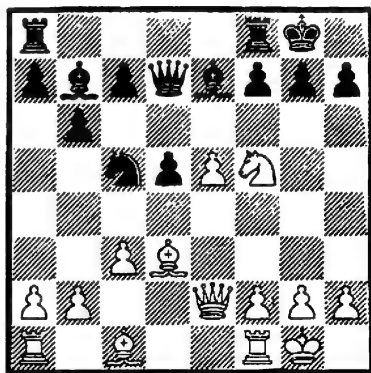
Juegan las negras

La posición del diagrama número 42 es muy importante para la teoría del gambito de dama (se llega a ella después de las jugadas 1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, C3AR; 4. A5C, P4A!; 5. PA×P, PA×P; 6. D×P, A2R; 7. P4R, C3A; 8. D2D!, C×PR; 9. C×C, P×P; 10. A×A, D×A; 11. D×P, O-O!; 12. P3A). Las blancas tienen una pieza de ventaja, pero no pueden impedir el «tenedor» subsiguiente a la jugada 1. ..., C5C (por ejemplo, 2. D2D?, T1D; 3. D2AR, P4A; o bien 2. D3C?, A3R, etcétera). La partida continuó 2. D5AD (caso de 2. D6D, las negras pueden responder 2. ..., C7A+; 3. R2D, T1D; 4. D×T+, D×D+; 5. R×C, A4A, con perspectivas de ataque que compensan el material sacrificado), 2. ..., D×D; 3. C×D, C7A+; 4. R2D, C×T; 5. A3D. Al parecer, el caballo negro no puede ser liberado. Pero las negras se salvan, sin embargo, gracias a un interesante contraataque: 5. ..., T1D! (amenaza P3CD seguido de A3T); 6. C4R,

A3R!; 7. C3T (con 7. C2R la continuación sería análoga), 7. ..., T×A+; 8. R×T, T1D+; 9. R3A, T1AD+; 10. R2D, T1D+, tablas. Un eventual intento de ganar con 11. R1A, A×P; 12. P3CD, C×P+; 13. R2C, C7D!; 14. R×A, C×C; 15. P×C, T7D+ reportaría ventaja a las negras. ¡Una emocionante lucha para la liberación del caballo! Más tarde se ha encontrado que las blancas pueden reforzar la línea a través de una maniobra muy interesante: 1. ..., C5C; 2. D4A!, A3R; 3. D5A!, D×D; 4. C×D, C7A+; 5. R2D, C×T; 6. C×A, P×C; 7. A3D, TR1D; 8. C2R, T×A+; 9. R×T, T1D+; 10. R3A, T1AD+; 11. R2D, T1D+; 12. R1A, y el caballo no puede ahora escapar. ¡Un instructivo ejemplo de deliberada pérdida de tiempo!

Otro elemento táctico, típico en el juego del caballo, pero no exclusivo de esta pieza, es la «descubierta» que combina o permite el ataque a una pieza contraria indefensa.

Diagrama núm. 43



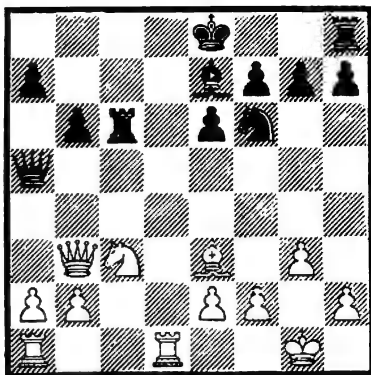
BOGOLJUBOV - HUSSONG

(Karlsruhe, 1939)

Juegan las negras

El diagrama núm. 43 reproduce una sencilla posición en la cual, si las negras juegan 1. ..., C×A?, deben abandonar inmediatamente ante la respuesta 2. D4C, que gana la

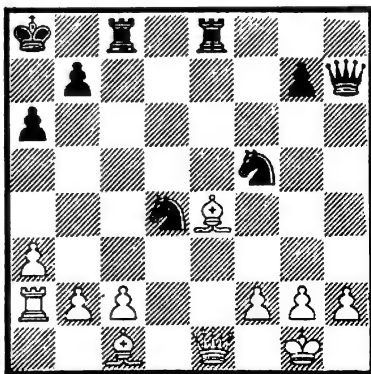
Diagrama núm. 45



PACHMAN - FICHTL
(Ostrava, 1946)

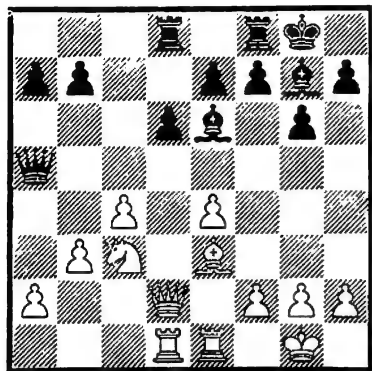
D×D; 3. C×D, con las amenazas 4. C×A y 4. P4CD. En la partida las negras respondieron 1. ..., O-O, y después de 2. C5D, perdieron la calidad. Si ahora 2. ..., T×T, entonces 3. C×A+, y 4. T×T. La partida continuó 2. ..., C×C; 3. T×T, C×A; 4. P×C, D4T; 5. D3D, A4A; 6. R2C, D4R; 7. P3C, P3TR; 8. T1AD, y la ventaja de la calidad se impuso.

Diagrama núm. 46



MARACHE - MORPHY
Juegan las negras

Diagrama număr. 44

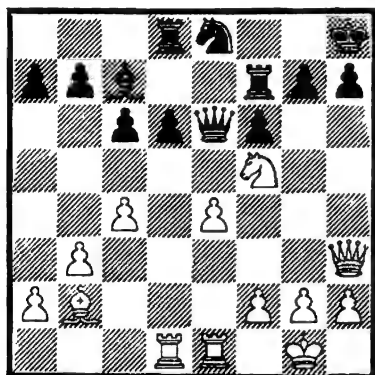


Algo más difícil es el ejemplo que ilustra el diagrama núm. 44. Aquí predomina la idea de «descubierta» de caballo con un jaque intermedio: 1. C5D1, D×D; 2. C×P+, RIT; 3. T×D. Obsérvese que esta maniobra no sería posible si fuera otra la situación de las torres negras. Si la de rey se encontrase en otra casilla (por ejemplo, la torre de dama en 1TD y la de rey en 1D) las negras podrían contestar 2. ..., R1A. Y si la casilla 1D estuviera libre, la retirada 2. ..., D1D conjuraría todo peligro. Supongamos otra posición parecida: las torres negras se hallan en 1TD y 1AD, respectivamente, mientras el alfil blanco lo situamos en la casilla 2CD en lugar de 3R. Las blancas también ganarían un peón: 1. C5D, D×D; 2. C×P+, R1A; 3. A×A+ (segundo jaque intermedio), 3. ..., R×A (ó 3. ..., R×C); 4. T×D.

Diagrama núm. 45: Las blancas jugaron 1. **TD1A!**, y su superioridad resultaría evidente caso de la respuesta lógica 1. **T1AD**; 2. **D5C+**, **D×D**; 3. **C×D**, etc., por el mayor desarrollo. O bien 1. **A4A**; 2. **D4T**.

Una de las más famosas combinaciones de Morphy está basada en una «descubierta» de caballo que se ha venido repitiendo con frecuencia desde aquellos tiempos. Las negras, naturalmente, pueden ganar de diversas maneras, dada su ventaja material (una torre), pero Morphy jugó 1. ..., **T×A!**; 2. **D×T**, **C6CR!!**, y las blancas abandonaron. No pueden tomar la dama blanca, 3. **D×D**, por 3. ..., **CD7R** mate, ni tampoco capturar el caballo, 3. **D×C**, a causa de 3. ..., **C7R+**.

Diagrama núm. 47



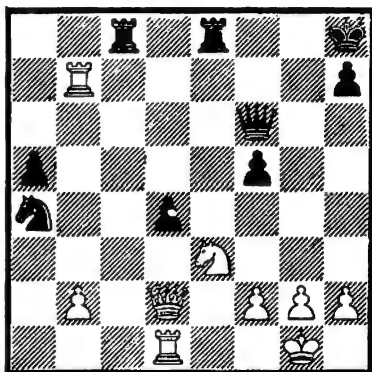
TARRASCH - BLACKBURNE
(Manchester, 1890)

Para finalizar el tema, veamos todavía una descubierta de caballo, con jaque intermedio, y «tenedor». En la posición de la partida Tarasch-Blackburne, que refleja el diagrama núm. 47, las blancas ganaron la calidad jugando 1. **C6T!**. A 1. ..., **D×D** sigue, naturalmente, el jaque intermedio 2. **C×T+**. La partida continuó 1. ..., **T2R**; 2. **D×D**, **T×T**; 3. **C7A+**, y las blancas ganaron la calidad y la partida.

Sorprende, a primera vista, la afirmación de que el caballo, a pesar de su reducido radio de acción, sea, bajo ciertas circunstancias, una pieza de extraordinaria movilidad. Esta aparente contradicción puede expli-

carse fácilmente. Las demás piezas tienen un juego rectilíneo, y su efectividad en el tablero alcanza zonas y líneas perfectamente determinadas. En cambio, el caballo escapa totalmente de esta uniformidad conjunta por su especial característica de juego; salta las zonas peligrosas, y en su ataque a las piezas contrarias nunca es replicado por la acción ofensiva de las mismas, excepto, claro está, cuando sea otro caballo. El diagrama núm. 40 nos demuestra la eficacia y peligrosidad del caballo y lo difícil que resulta prever sus múltiples amenazas. Vamos a examinar a continuación excelentes ejemplos de su movilidad en los tres diagramas siguientes.

Diagrama núm. 48

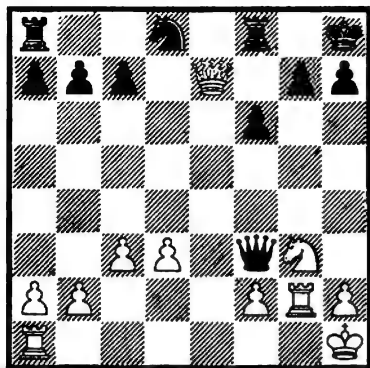


BERNSTEIN - MARCO
(Ostende, 1907)

Diagrama núm. 48: Las blancas ganan mediante una sorprendente maniobra de caballo en cuatro jugadas: 1. **C5D**, **D4R**; 2. **C4A!** (amenaza **C6C+**, y si **P×C**, entonces **D6T+** con mate seguido). 2. ..., **D5R**; 3. **C6C+**, **R1C**; 4. **C7R+**. Las negras se ven forzadas a tomar el molesto caballo, 4. ..., **T×C**, y después de 5. **D5C+** el rev negro debe continuar 5. ..., **R2A** si quiere proteger su torre de 2R; pero ello conduce a la pérdida de la otra torre: 6. **T×T+**,

D×T; 7. D×P+, R2C; 8. D×T, C×P; 9. T1AD, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 49



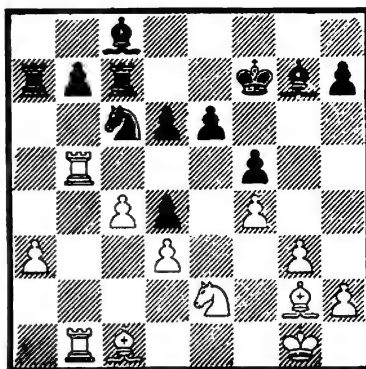
**METGER Y BERATENDE - RIETBROOK
Y BERATENDE
(1893)**

Juegan las negras

Diagrama núm. 49: 1. ..., **C3A!**; 2. **D×PAD** (era mejor 2. **D4R**, forzando el cambio de damas y la simplificación del juego, aunque la posición de las negras resultase preferible), 2. ..., **C4R; 3. P4D, T2A!**; 4. **D5A, P3CD; 5. D5C, C6D; 6. D5AR** (si 6. **D5TR** las negras responderían 6. ..., **D×T+**; 7. **R×D, C5A+**, etc., maniobra que ya conocemos), 6. ..., **C5A; 7. TD1CR, P3C; 8. D5CD, T2R; 9. D1A, C6T!**. Con esta jugada, más fuerte que la simple ganancia de calidad, las negras cierran el círculo que asfixia la posición contraria, cuyas piezas carecen prácticamente de jugada útil y, en consecuencia, abandonaron la partida.

Diagrama núm. 50: Las blancas ejercen fuerte presión en la columna caballo dama, pero es muy difícil hacerla progresar dado que dos de sus piezas menores (el alfil en 1AD y el caballo en 2R) poseen escasa efectividad. A fin de activar el juego

Diagrama núm. 50



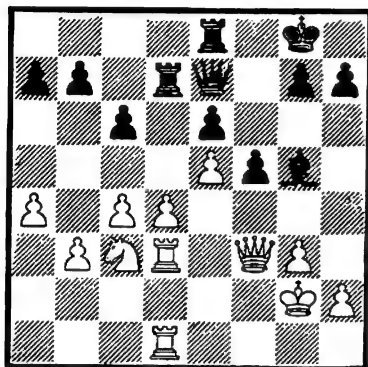
**PACHMAN - VAITONIS
(Torneo Interzonal 1952)**

del caballo sacrificaron un peón, y este refuerzo, en colaboración con un error del contrincante, decidió rápidamente la partida: 1. **P4C!**, **P×P; 2. C3C, C2R?** (prepara la equivocada colocación del caballo en la casilla 4AR. De todas formas, la posición de las negras era difícil. El caballo blanco situado en la casilla 4R es muy fuerte; las blancas pueden jugar eventualmente **T5CR** para recuperar el peón sacrificado, y el intento de impedirlo 2. ..., **A3R** fracasaría por 3. **T5TR, R1C; 4. C4R, A2R; 5. T1-5C**, con fuerte ataque. Finalmente, la ruptura 2. ..., **P4R** resultaría arriesgada por la respuesta 3. **P5AR**, que crea agudos problemas a las negras ante las amenazas **A5D+** y **C4R**); 3. **C4R, C4A**. Desde el punto de vista posicional el caballo negro situado en su casilla **C4A** ejerce un papel muy útil a su bando. Y sin embargo, las blancas ganan rápidamente mediante una pequeña combinación que incluye un «tenedor» de caballo y reporta el beneficio de dos peones: 4. **T×C!**, **P×T; 5. C×P+, R2R; 6. C5C, P3C; 7. C×T2A, T×C; 8. T×P**.

Cuando un caballo logra penetrar en la posición adversaria se convier-

te en un serio peligro. El avanzado punto de apoyo indispensable para su sostenimiento ya fue debidamente comentado en la segunda parte de mi obra *Estrategia moderna en ajedrez*. Por ello me limito a exponer aquí ejemplos de maniobras para el logro de tales puntos de apoyo.

Diagrama núm. 51



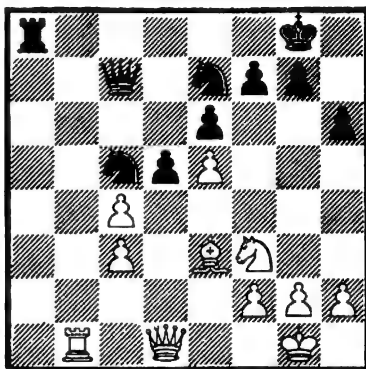
BOTWINNIK - FLOHR
(Moscú, 1936)

La contemplación del diagrama número 51 induce a considerar si la ruptura P5D puede favorecer el juego de las blancas, pero tal idea debe rechazarse, dado que después del cambio $PR \times P$ el peón de rey blanco queda debilitado. Botwinnik supo lograr ventaja decisiva poniendo en práctica otro sistema: conducción del caballo hacia la casilla fortificada 6D. Veamos: 1. **P5A!**. En esta jugada, al parecer antinatural (retroceso definitivo del peón de dama propio), van contenidas dos amenazas latentes: la ruptura $P4CD - P5CD$, y la maniobra $C1C - C3T - C4A$ y $C6D$. Las negras pueden impedir la primera, pero no la segunda. 1. ..., **P4TD**; 2. **C1C, D1A**; 3. **C3T, A1D**; 4. **C4A, A2A**; 5. **C6D, T1C**; 6. **T1CD** (también sería bueno para las blancas el sacrificio del caballo por tres peones: 6. $C \times PC$, $T \times C$; 7. $D \times P$, se-

guido de 8. $D \times P+$. Pero la posición de las blancas es tan fuerte, que pueden ganar asimismo por caminos tranquilos), 6. ..., **D1D**; 7. **P4CD, P \times P**; 8. **T \times P, A \times C**; 9. **PR \times A**. Como habitualmente ocurre, la eliminación del caballo en su punto de apoyo crea un fuerte peón libre. Después de 9. ..., **D4T**; 10. **T3D-3C, T1R**; 11. **D2R, D1T**; 12. **T3R**, las blancas alcanzaron una superioridad decisiva.

Puede resultar también muy efectiva la penetración del caballo en campo contrario, apoyado por piezas en lugar de peones.

Diagrama núm. 52



BOLESLAWSKI - BONDAREWSKI
(XVIII Campeonato Ruso)
Juegan las negras

En el diagrama núm. 52 las blancas tienen por el momento un peón de más (sería desfavorable para las negras jugar 1. ..., $P \times P$, por 2. $D6D$). No obstante, las negras deciden el juego a su favor gracias a una hábil maniobra de caballos: 1. ..., **C5R!**; 2. **P \times P, C \times PD!** (2. ..., $C \times PA$; 3. $P6D, D2D$ permitiría a las negras ganar calidad a cambio de un fuerte peón blanco en 6D, libre y apoyado); 3. **D3D, C5R \times PAD**. Es muy interesante el camino para ganar que se presenta a las negras después de 4. **T1AD, C \times A!**; 5. $D \times C3R$ (si 5. $T \times C?$, $T8T+$; y si 5. $D \times C3A, D \times D$;

6. $T \times D$, $T8T+$. O bien 5. $P \times C$, $C7R+$ y las blancas pierden calidad), 5. ..., $C7R+$. El caballo está sin apoyo, pero al ser tomado por la dama queda a su vez la torre blanca sin protección. Un giro táctico que se produce con mucha frecuencia. La partida prosiguió: 4. $T1R$, $C5C$; 5. $D2D$, $T7T$; 6. $D6D$, $D5A$, con extraordinario dominio de espacio de los caballos negros. Se

amenaza 7. ..., $C7A$; 8. $T1AR$, $C7R+$; 9. $R1T$, $C6C+$!; un nuevo motivo táctico digno de hacerse observar. Continuó 7. $C2D$, y después de 7. ..., $D7R$!!, el juego quedó decidido. Si 8. $T \times D$, $T8T+$; 9. $C1A$, $C \times T+$, y mate a la siguiente jugada. 8. $T1AR$, $C5C4D$!, y las blancas abandonaron, al no poder evitar, por lo menos, la pérdida de una pieza (la amenaza 9. ..., $C \times A$ no tiene parada).

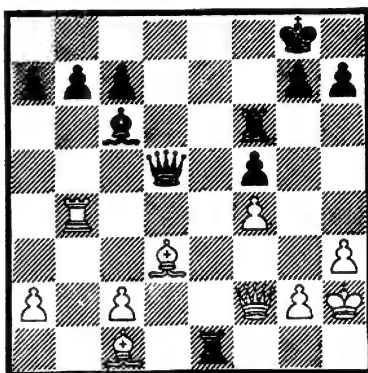
II. EL ALFIL

La segunda pieza menor, o ligera, de un valor equivalente al del caballo, es el alfil, aunque su juego o «manera de andar» sea totalmente distinto. Por su largo alcance, la efectividad del alfil guarda cierta relación con la torre, hasta el punto de que en ocasiones ofrecen ambas piezas idénticos problemas estratégicos. Para desarrollar su eficacia totalmente el alfil precisa diagonales libres, en especial cuando se trata del ataque al enroque contrario. En el capítulo dedicado exclusivamente al «ataque sobre el enroque» veremos numerosos ejemplos; en el presente nos limitaremos a algunos ensayos y experiencias.

En la posición del diagrama número 53 las blancas disponen de la fuerte amenaza $A4A$. Sin embargo, la extraordinaria efectividad del alfil negro situado en $3AD$ permite «ignorar» la peligrosa amenaza. Siguió 1. ..., $T \times A$!; 2. $A4A$, $T3C$!. Las blancas pueden ahora ganar la dama, 3. $A \times D+$, $A \times A$, pero tendrán que devolver el obsequio, toda vez que si 4. $P4C$ sigue 4. ..., $T8TR+$; 5. $R3C$, $T3TR$; 6. $P \times P$, $T8T \times P+$; 7. $R4C$, $T3T5T+$; 8. $R5C$, $P3TR+$; 9. $R6C$, $A2A++$. Después de 3. $D2D$, $T8D$!; 4. $D \times T$, $T \times P+$; 5. $R1T$, $T7D+$; 6. $D3A$, $D \times A$, las blancas abandonaron.

Un brillante ejemplo de la potencia del alfil en diagonales libres nos lo presenta la posición del diagrama

Diagrama núm. 53



GOLMAYO - WALBRODT
(La Habana, 1893)
Juegan las negras

número 54. Después de las jugadas 1. $P5D$!, $T \times D$; 2. $PT \times T$, se llega a una posición ganada para las blancas, a pesar de su inferioridad material (torre contra dama y una pieza menor). Si 2. ..., $R1C$, sigue 3. $P \times C$, $P \times P$; 4. $P6C$!, $A \times P$; 5. $TD1C$, $R2A$; 6. $T6T$, etc. Las negras continuaron 2. ..., $C2R$; 3. $C4C$!, $D1AD$ (después de 3. ..., $D1R$; 4. $T6T$, $C4A$; 5. $TD1T$!, $C \times T$; 6. $P \times C$, las blancas deben ganar, sin que valga a las blancas la ventaja de la dama. Tal vez sea mejor 3. ..., $R1C$; 4. $C6A+$, $R2A$; 5. $T \times A$, $C4A$, aunque de todas formas las blancas prosiguen

Diagrama núm. 54

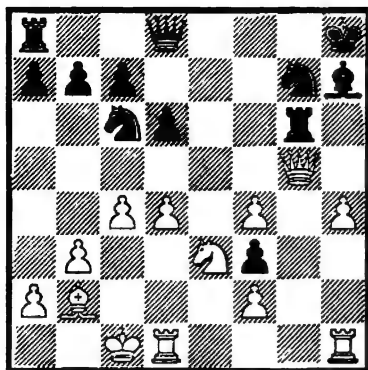
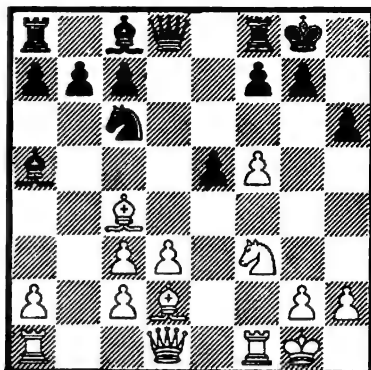
STOLTZ - H. STEINER
(Torneo Interzonal 1952)

Diagrama núm. 55

VESELA - SEDOVA
(Semifinal del Campeonato femenino
de Checoslovaquia, 1956)

guen su duro ataque: 6. C5T!, R3C; 7. C×C, R×T; 8. C×C, R3C; 9. C7C, D2R; 10. T1C, seguido de P5AR+. O bien 6. ..., D1CR; 7. T×C+, C×T; 8. C×C, D2T; 9. P5AR, etc.). 4. **P6C!!** importante jugada que intercepta la acción del alfil negro a lo largo de la diagonal en que se encuentra. La jugada 4. C6A?, sería refutada con 4. ..., D4A!, 4. ..., **D×C** (o bien 4. ..., C×P; 5. C6A, C1A; 6. TD1C, seguido de 7. C×A); 5. **T×A+**, R1C; 6. **T×C+**, R1A; 7. **T7A+**, R1R; 8. **T1R**, **D×PC**; 9. **T1R×C+**, R1D; 10. **A6A**, **D×A**; 11. **T7D+**. En esta posición desesperada las negras sobrepasaron el tiempo de reflexión (11. ..., R1R; 12. T×D, R×T; 13. T7A+, R1R; 14. T7T, etc.).

Es motivo típico en diversas aperturas el desarrollo del alfil de rey por la casilla 4AD, apuntando a la 7AR, defendida solamente por el rey contrario. También puede constituir un factor decisivo aunque el rey del adversario haya enrocado por el lado corto.

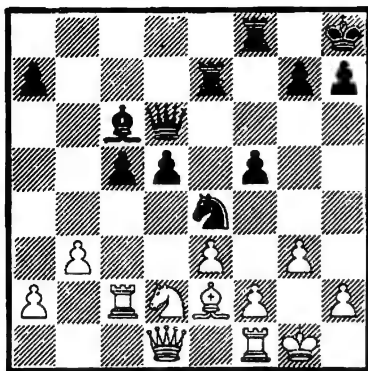
La partida cuya posición refleja el diagrama núm. 55 continuó: 1. **P6A!**, **D×P**; 2. **C5C**, **D2R**; 3. **C×P**, **R2T** (si 3. ..., A3R, resultaría decisiva 4. C×PT+, P×C; 4. D4C+, et-

cétera); 4. **D5T**. El fuerte ataque de las blancas se vio recompensado con una rápida victoria

Raramente nos permitirá el adversario la apertura de diagonales; en las cuales un alfil pueda colaborar con fuerza en el ataque contra su enroque. Por esta causa hay que intentar forzar dicha apertura, bien sea por medios tácticos o por medios estratégicos. Se entiende por medios tácticos: avance de peones, ruptura de peones, sacrificio de piezas para el despeje de líneas, cambio de piezas y retirada de las que intercepten las diagonales más favorables. A menudo pueden acoplarse varios de estos medios en forma diversa y no son raras las posiciones en las que deben despejarse diagonales para los dos alfiles.

En la posición que refleja el diagrama núm. 56, Najdorf eligió la siguiente continuación, que combina una típica ruptura de peón con la apertura de una diagonal de ataque: 1. ..., **P5D**. Las blancas no pueden efectuar el cambio 2. C×C, toda vez que después de 2. ..., P×C no podría evitar 3. ..., P6D. Por ello respondiendo 2. **P×P**, que no obstante permi-

Diagrama núm. 56

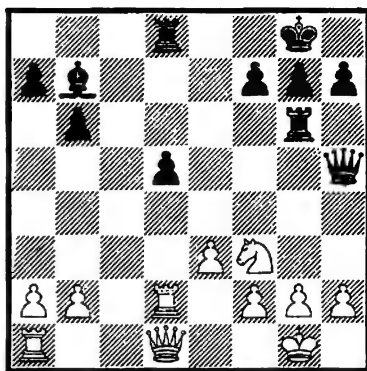


ROSETTO - NAJDORF
(Mar de Plata, 1955)
Juegan las negras

te a las negras otro típico movimiento, 2. ..., C4C!, que amenaza mate en 6TR. Si 3. P3A, sigue 3. ..., P×P; 4. R2C, TR1R, con dominio abrumador. La partida tuvo un rápido desenlace: 3. P4TR, T6R! (amenaza 3. ..., T×PCR+); 4. R2T, P5A!; 5. P3A (si 5. P×T sigue un bonito mate: 5. ..., P×PC+; 6. R1C, C6T++), 5. ..., P×PC+; 6. R2C, D3R!; 7. P×C, T×A+; 8. R×P, D3D+; 9. P4A, T7C+; 10. R3T, D3R+; 11. P5A, T×PA; 12. T1R, T6A+, y las blancas abandonaron.

La ruptura de peón con el fin de despejar una diagonal de ataque cuesta a menudo el propio peón. En la posición del diagrama núm. 57, las negras cedieron su peón de dama para conseguir un duro ataque: 1. ..., P5D!; 2. T×P, T×T; 3. D×T, P3TR!; 4. C4T (si 4. C1R seguiría 4. ..., A×P; 5. C×A, D6A), 4. ..., T5C (ahora no 4. ..., T×P+; 5. C×T, D6A, por 6. D8D+, R2T; 7. D3D+, P3C; 8. D1A; 5. D8D+, R2T; 6. D7D (o bien 6. P3CR, T×C!; 7. D×T, D6A), 6. ..., A4D; 7. D5A+ (7. P4R, A3R), 7. ..., D×D; 8. C×D, T×P+; 9. R1A, T×PT; 10. C3C, P4TR, ganando las negras con facilidad (análisis de Tar-

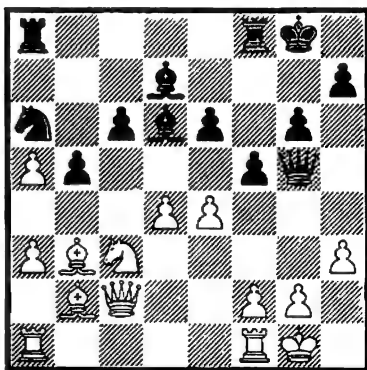
Diagrama núm. 57



KMOCH - COLLE
(Hasting, 1927/28)
Juegan las negras

takower). La fuerza del alfil en la gran diagonal blanca queda aquí ampliamente demostrada.

Diagrama núm. 58

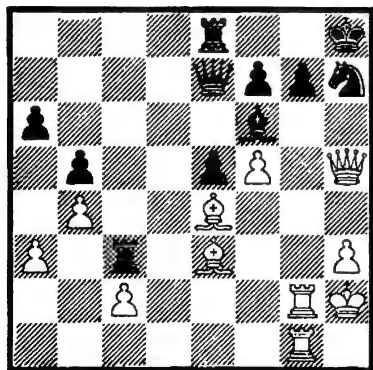


ALEKHINE - TREYBAL
(Semmering, 1926)

Una interesante posición se produjo en una partida Alekhine-Treybal (diagrama núm. 58). Al parecer, las blancas pueden abrir la diagonal a su alfil de 2CD mediante 1. P5D, pero después de 1. ..., P×P; 2. P×P, P4R, no lograrían otra cosa

que cerrar las diagonales a los dos alfiles. La jugada 2. $C \times PD$ sería contestada con la intermedia 2., $TD1A$. Sin embargo, Alekhine se ingenió para conseguir el despeje de las diagonales de ambos alfiles: 1. $P5R!$, $A2R$; 2. $P5D!$ (para si 2., $PA \times P$, continuar 3. $C \times PD$, $TD1A$; 4. $D1D$, $P \times C$; 5. $D \times P+$, $R1T$; 6. $P6R+$, ganando rápidamente). Las negras contestaron 2., $C4A$, intentando eliminar, por lo menos, uno de los dos peligrosos alfiles. Después de 3. $P \times PR$, $C \times A$; 4. $P \times A!$, $C \times T$; 5. $T \times C$, $TR1D$, las blancas podían ganar sin dificultades con 6. $P6R$, que amenaza 7. $C4R$ y 8. $D3A$. En la partida se complicó un poco el tema: 6. $T1D$, $D5T$; 7. $P6R$, $P5C!$; 8. $P \times P$, $D \times P$; 9. $C2R$, $T \times PT$; 10. $C4D$, $T4A$; 11. $D2R$ (de nuevo la gran diagonal gana actualidad. Se amenaza 12. $C \times PAD$, $T \times C$; 13. $D5R$), 11., $D5A$; 12. $A3T$, $D \times D$; 13. $C \times D$, $T4D$; 14. $T \times T$, $A \times A$; 15. $T3D$, $A4A$; 16. $C4D$, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 59

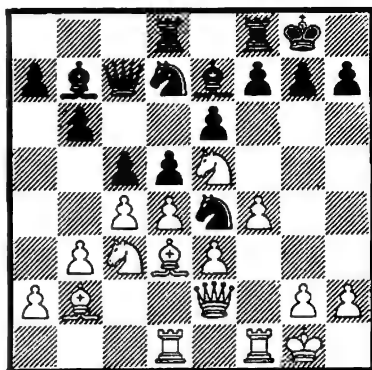


BIDEV - PUC
(Belgrado, 1947)

En el diagrama núm. 59 las blancas nos muestran otra manera característica de despeje de una diagonal en beneficio del alfil propio: 1. $T \times P!$, $A \times T$; 2. $P6A!$, y las negras

no pueden impedir el mate. El avance del peón alfil de rey, preparado con el sacrificio de una torre permite el decisivo despeje de la diagonal $ICD-7TR$.

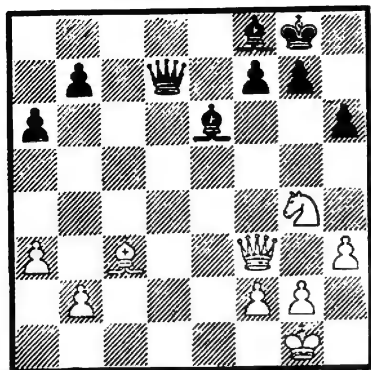
Diagrama núm. 60



JUNGE - KOTTNAUER
(Praga, 1942)

Una muy frecuente forma de despejar diagonales bloqueadas es el cambio de piezas o peones que taponan las mismas. En el diagrama número 60 están cerradas las diagonales de los alfiles blancos; en la del alfil de dama existen nada menos que tres piezas de su propio bando. No obstante, en este ejemplo ambas diagonales quedan despejadas en un tiempo «record» de tres jugadas: 1. $C5C!$, $D1C$; 2. $C \times C$, $T \times C$; 3. $PD \times P!$. La gran diagonal negra ya ha quedado abierta, y la $ICD-7TR$ lo será inmediatamente al tener que jugar las negras 3., $C \times P$, toda vez que si 3., $PC \times P$, o 3., $A \times P$, las blancas ganarían una pieza con 4. $A \times C$. No hay, pues, opción: 3., $C \times P$, quedando las casillas $2TR$ y $2CR$ negras bajo la acción del par de alfiles blancos. Como las blancas pueden aprovechar esta posición favorable, podrá verlo el lector en el capítulo «El ataque contra el enroque», en la segunda parte de esta obra.

Diagrama núm. 61

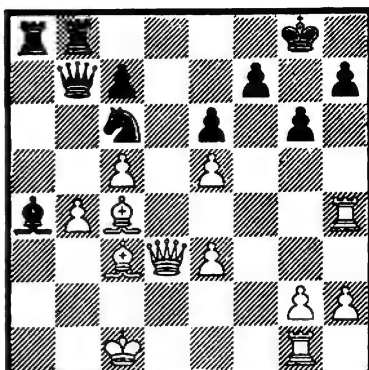
ZITÁ - THELEN
(Zlín, 1943)

En el diagrama núm. 61 encontramos un sencillo ejemplo, en el cual aumenta la efectividad de un alfil gracias al sacrificio de una pieza. El peón 2CR de las negras limita la acción del alfil blanco situado en 3AD. Pero las blancas pueden eliminar el obstáculo y prolongar el campo de acción de su alfil hasta la casilla 8TR jugando 1. C6A+ (mejor que 1. C×P+, toda vez que entonces las negras podrían renunciar a la captura del caballo), 1. ..., P×C; 2. D×PA. Se amenaza mate, y la continuación 2. ..., R2T no basta para salvarse: 3. D8T+, R3C; 4. D×A, P4A!; 5. D6A+, R2T; 6. P4TR!, D2AR; 7. D8T+, R3C; 8. A2D, P5A; 9. P3CR!, con ganancia por las blancas de un segundo peón. La partida siguió: 2. ..., D8D+; 3. R2T, A3D+; 4. P4A!, A×PA+ (no 4. ..., R1A? por 5. D1D mate); 5. D×A, P4A; 6. D×PT, D2D; 7. D6C+, R1A; 8. A4C+, y las negras abandonaron.

Continuamos con tres ejemplos regularmente difíciles de apertura de diagonales sacrificando pieza, calidad y torre, respectivamente.

En la posición del diagrama número 62 Kieninger jugó 1. A×P!. Las negras no pueden aceptar el sacrificio, toda vez que si 1. ..., P×A

Diagrama núm. 62

KIENINGER - BOGOLJUBOV
(Bad Pyrmont, 1949)

bastaría 2. D7D para ganar. Eliminado ya el peón de rey negro las blancas no tendrán dificultades para el avance P6R, que abre la gran diagonal negra a su alfil de dama. Después de 1. ..., CID las blancas podrían haber ganado rápidamente continuando con exactitud el plan (apertura de la gran diagonal negra): 2. A×P+ (en la partida jugaron 2. A4A?), 2. ..., C×A; 3. P6R!, C4C; 4. D×P+!!, P×D; 5. T8T, mate.

Diagrama núm. 63

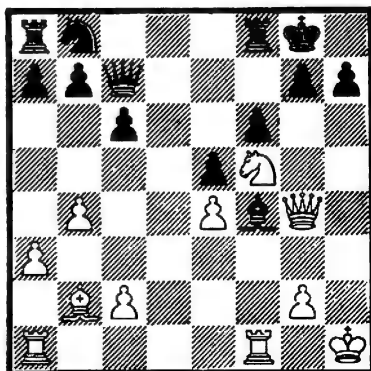
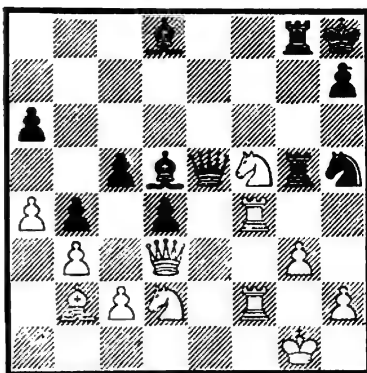
MIESES - MÖLLER
(Estocolmo, 1906)

Diagrama núm. 64



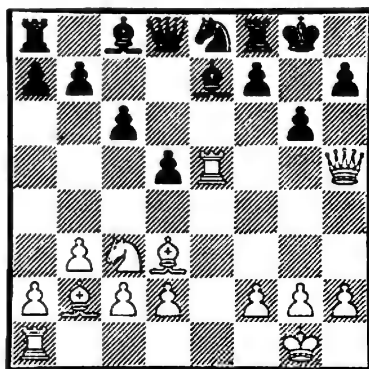
TARRASCH - WALBRODT
(Hastings, 1895)

En el diagrama núm. 63 el alfil blanco situado en 2CD parece condenado a la inactividad, al hallarse obstruida su diagonal por la cadena de peones contrarios en 4R-3AR-2CR. Pero las blancas pueden activarlo sacrificando calidad: 1. **TxA**, **PxT**; 2. **T1D**!, impidiendo el desarrollo del caballo negro. Si 2. ... **C3T**, seguiría 3. **T7D**, **DxT**; 4. **C6T+** (un elemento táctico que ya conocemos: descubierta de caballo con jaque y ataque a una pieza contraria sin apoyo), 4. ... **R1T**, 5. **DxD**, **PxC**; 6. **DxPC**, etc. En su vista, las negras quisieron preparar la salida del caballo con 2. ... **R1T**, y la respuesta fue 3. **P5R**!. Esta jugada es también una típica apertura de la diagonal del alfil, y con ella las blancas debilitan la formación de peones que protege al enroque negro. Si 3. ... **PxP** sigue 4. **T6D** seguido de 5. **AxP** con fuerte ataque. Por ejemplo: 4. ... **T1R**; 5. **AxP**!, **TxA**; 6. **T8D+**, y mate seguido; o bien 4. ... **C3T**; 5. **AxP**, **T2A**, 6. **T6R**!, **D2D**; 7. **CxP**!, **TxC**; 8. **T8R+**, **TxT**; 9. **DxD**, **TxA**; 10. **D8D+**, **T1C**; 11. **D6A+**, **T2C**; 12. **DxT**, con ventaja suficiente para ganar. En ambas variantes la entrada en juego del alfil tiene carácter decisivo. Por esta causa las negras se esforzaron en apuntalar su casilla 3AR con 3. ... **D2A**. Pero ahora el avance del peón decide: 4. **P6R**!, **D3C**; 5. **P7R**, **T1R**; 6. **DxD**, **PxD**; 7. **T8D**, **C3T**; 8. **C6D**! (como remate, un «tenedor» de caballo), 8. ... **TDxT**; 9. **PxT=D**, **TxD**; 10. **C7A+**, y las blancas pudieron imponerse en el final con la pieza de ventaja.

En la posición del diagrama número 64 difícilmente podría sospecharse que el punto débil de las negras sea su peón de dama, que está bien apoyado por su colega de alfil dama. El alfil blanco de 2CD tiene la diagonal interceptada, mientras que el negro en 4D domina a todo lo largo de la suya. Además, las negras amenazan la torre de 4AD, y un prometedor sacrificio (**CxP**). Sin

embargo, las blancas ganaron sacrificando de manera sorprendente una torre, a fin de activar el alfil en la gran diagonal negra: 1. **TxP**!. A 1. ... **CxP**; 2. **CxC**, **TxC+**; 3. **PxT**, **TxP+** siguen dos jugadas totalmente inesperadas: 4. **R1A**!, **TxD** y 5. **T4C**!!, con doble amenaza de mate (**AxD** y **T8A**) que no se pueden parar a la vez. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 65

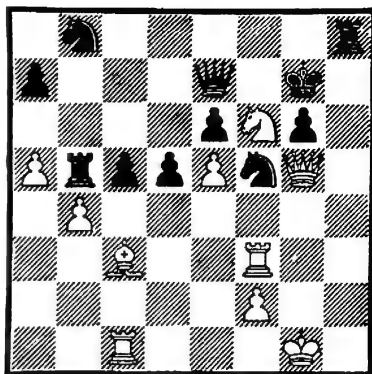


MAHEL - NECESANY
(Correspondencia, 1945/47)

Otro interesante ejemplo de despeje de una diagonal para el alfil nos lo presenta la posición del diagrama núm. 65. La gran diagonal que ocupa el alfil situado en 2CD está interceptada momentáneamente por sólo dos piezas blancas, que al parecer pueden retirarse tranquilamente. Pero no hay tiempo suficiente, toda vez que antes debe ponerse a salvo la dama del ataque del peón negro. Por ejemplo. 1. D2R, A3A; o bien 1. D6T, C3A (1. ..., A3A?; 2. T5T); e incluso el eventual avance de peones P5D y P4AD. El tiempo juega en esta posición un papel decisivo; las blancas deben activar en seguida, a cualquier precio, el juego de su alfil. Veamos de qué extraordinaria manera: 1. C×P!! . Después de 1. ..., P×D; 2. C×A+, y las negras tienen que sacrificar la dama a su vez quedando en posición inferior (2. ..., R2C no vale por 3. T×P+, C3A; 4. T×P mate). Si 1. ..., D×C, entonces 3. D6T!; gracias al poderoso alfil «camuflado» en 2CD, las negras carecen de recursos suficientes. Por ejemplo: 2. ..., A3A; 3. T×C, T×T; 4. A×A; o bien 2. ..., D3D; 3. T5T, etc. En la partida las negras contestaron 1. ..., P×C, y su curso posterior corresponde más al capítulo ya mencionado «ataque contra el enroque», que al presente: 2. D×PT+!, R×D; 3. T5T+, R1C; 4. T8T mate.

En el diagrama núm. 66 podemos ver un ejemplo de apertura de diagonal que combina distintos elementos tácticos: sacrificio de calidad, ruptura de peón, y en una variante incluso despeje de una línea en beneficio de la torre. Se continuó 1. T×C!, P×T; 2. P6R!. Las negras pueden ahora interceptar la acción del alfil simplemente con 2. ..., P5D, pero la continuación 3. A×P, P×A; 4. C5T+ (descubierta de caballo con jaque y ataque a una pieza contraria sin defensa), 4. ..., R1A; 5. T8A+ permite a las blancas aprovechar la columna abierta para la entrada de-

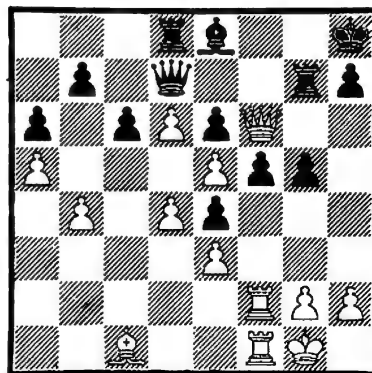
Diagrama núm. 66



K. RICHTER - CARLS
(Aachen, 1933)

cisiva de la torre. Por ello las negras continuaron 2. ..., R1A, pero después de 3. D×PC, D×P; 4. C7T+, R2R; 5. T1R, D×T+; 6. A×D, las blancas impusieron su superioridad venciendo en pocas jugadas.

Diagrama núm. 67

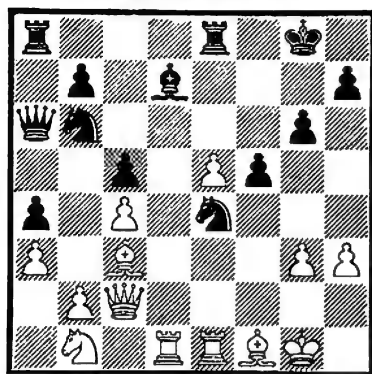


ENGLUND - PERFILIEV
(1926)

En la posición del diagrama número 67 las blancas pueden despejar la gran diagonal negra con un sacrificio de peón, otro de torre y ruptura final de peón: 1. P5D!, PA×P;

2. $T \times P!$, $P \times T$; 3. $P6R$, y las negras abandonaron. Si 3. ..., $D \times PD$ sigue 4. $A2C$, $T2D$ (4. ..., $D2D$; 5. $D8A$ mate), 5. $P \times T$, con mate imparabable (5. ..., $D \times D$; 6. $P \times A = D+$, etc.).

Diagrama núm. 68



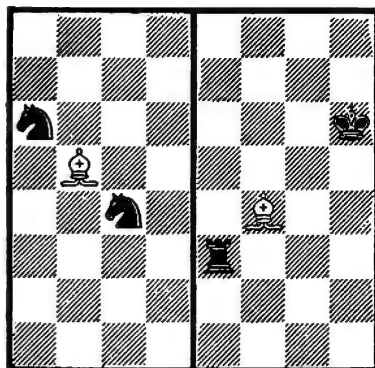
OLAFSSON - CIOCALTEA
(Zonal. Praga, 1954)

En la posición del diagrama número 68 es claro que las blancas pueden despejar la gran diagonal negra avanzando sencillamente el peón de rey. Pero la jugada carecería de sentido después de 1. $P6R$, $T \times P$, toda vez que las negras podrían cambiar a continuación el alfil de $3AD$, en favor del cual se efectúa, precisamente, la maniobra. Por esta causa las blancas jugaron primero 1. $T \times C!$, $P \times T$; 2. $C2D$, $A4A$ (no 2. ..., $A3R$; 3. $C \times P$, $T2R$; 4. $C \times P$, $D2T$; 5. $C \times A$, $T \times C$; 6. $P5A$; ni tampoco 2. ..., $P6R$; 3. $C4R$, $A4A$; 4. $A3D$, $A \times C$; 5. $A \times A$, $C \times P$; 6. $A5D+$, $R1A$; 7. $D4R$, con ataque victorioso); 3. $P4CR$, $TD1D$ (o bien 3. ..., $P6R$; 4. $P \times A$, $P \times C$; 5. $P \times P$, $P3T$; 6. $D5A$); 4. $P \times A$, $P \times P$; 5. $C \times P!$, $P \times C$ (5. ..., $T \times T$; 6. $D \times T$, $T3R$; 7. $D8D+$, $R2C$; 8. $C6A$, etc.). Y ahora, por fin, llegó el momento del despeje de la gran diagonal negra, facilitando la entrada en juego del alfil con efectos decisivos: 6. $P6R!$, $T5D$; 7. $T \times T!$ (aquí el alfil vale más que la torre), 7. ...,

$P \times T$; 8. $D2C+$, $R1A$; 9. $A4C+$, y las negras abandonaron. No puede impedirse el mate en pocas jugadas: 9. ..., $T2R$; 10. $D5C$, $C1A$; 11. $D6A+$, $R1R$; 12. $D8T$ mate

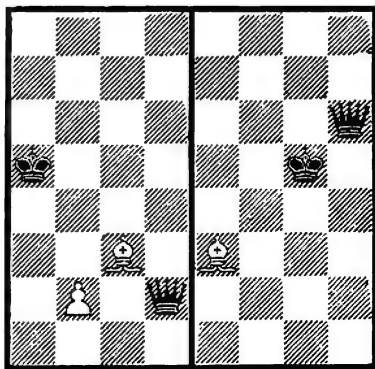
También con el alfil existen giros tácticos que recuerdan el «tenedor» de caballo, aunque se producen con menos frecuencia.

Diagrama núm. 69



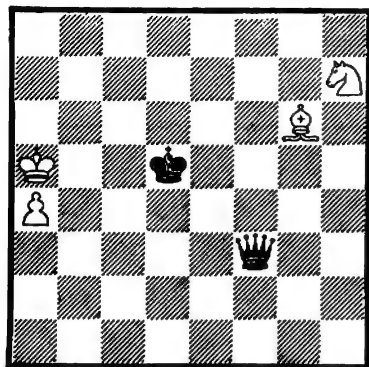
Los esquemas del diagrama número 69 nos presentan dos de ellos. A la izquierda, un «tenedor» sin jaque; a la derecha, otro con jaque. En el primero el alfil puede tomar impunemente uno de los caballos; lo mismo ocurriría si una de las piezas negras fuera una torre. En

Diagrama núm. 70



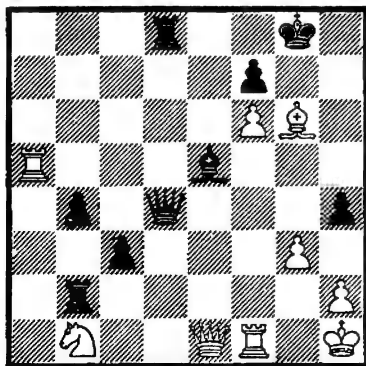
el segundo, la torre podría ser también un caballo o un peón. En cualquiera de estos casos, el alfil gana material.

Diagrama núm. 71



En el diagrama núm. 70 vemos dos ejemplos distintos, en los cuales el alfil gana la dama. A la izquierda, el alfil está defendido por un peón, pero sería lo mismo si su protección corriera a cargo de otra pieza cualquiera. A la derecha el alfil no está apoyado, pero la acción de la dama está cortada por su pro-

Diagrama núm. 72



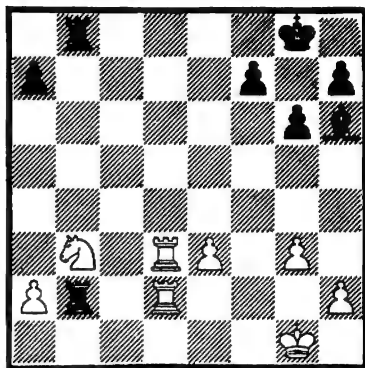
KOTOV - GELLER
(Mosú, 1949)
Juegan las negras

pio rey. Existen multitud de interesantes casos en los cuales se combinan «tenedores» de caballo y alfil.

Uno de los más sencillos lo presenta el diagrama núm. 71. Las blancas juegan 1. A4R+!, y la dama está perdida, toda vez que si 1. ..., DxA sigue 2. C6A+; y si 1. ..., RxA, entonces 2. C5C+.

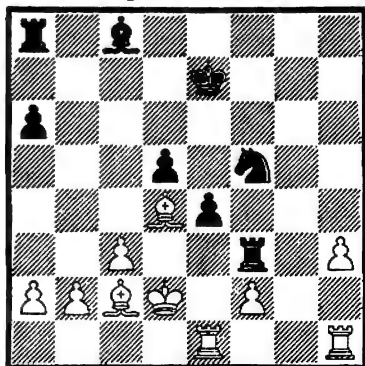
Veamos tres ejemplos un poco más complicados de «tenedores» de alfil.

Diagrama núm. 73



PORATH - BARCZA
(Olimpiada 1956)
Juegan las negras

Diagrama núm. 74



GOTTHILF - BAIEV
(Mosú, 1931)

Diagrama núm. 72: Las negras ganan en seguida con 1. ..., T×P+; 2. R×T, A×PC+.

Diagrama núm. 73: El «tenedor» viene aquí precedido de un sacrificio de calidad: 1. ..., T1C×C (si 1. ..., T×T, 2. C×T); 2. P×T, T×T; 3. T×T, A×P+, y las blancas abandonaron. En ambos casos se trata de «tenedores» con jaque.

Diagrama núm. 74: En este ejemplo

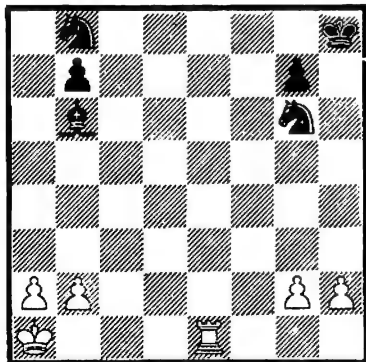
se produce un caso típico de intercepción de alfil con jaque: 1. A5A+, R3A; 2. T×P, P×T; 3. A×P, A2C (caso contrario, las blancas ganarían una de las dos torres); 4. A×A, T1D+; 5. R2A, T6A6D (o bien 5. ..., T5A; 6. A×P y las blancas ganarían por la mala de peones libres en el flanco de dama); 6. A4D+!. Las negras abandonaron, toda vez que las blancas recuperan la calidad quedando con varios peones de ventaja.

III. LA TORRE

En el juego de la torre se dan, como en el del alfil, dos motivos tácticos especiales: ataque simultáneo a dos piezas contrarias de juego distinto, una de las cuales puede ser el rey, y ataque de una pieza (eventualmente con jaque), detrás de la cual, en la misma línea, existe otra del mismo bando.

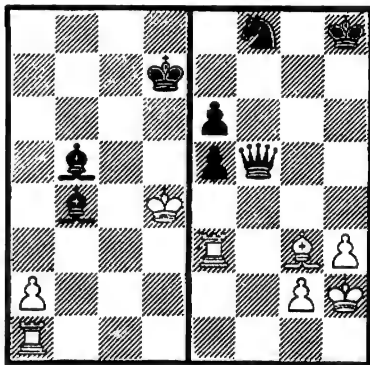
Los ejemplos más sencillos nos los muestran los tres diagramas siguientes.

Diagrama núm. 75



En el diagrama núm. 75 las blancas pueden ganar una pieza de dos maneras distintas: con 1. T6R (ataque a dos piezas contrarias), y con 1. T8R+ (jaque y amenaza simultánea al caballo de 1CD.)

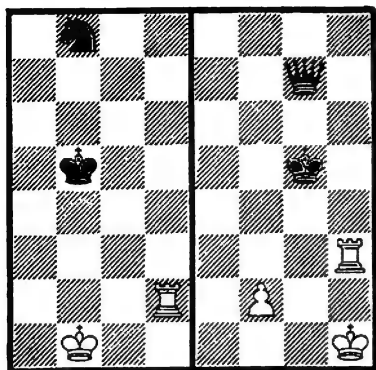
Diagrama núm. 76



En la parte izquierda del diagrama núm. 76 las blancas juegan 1. T1C; al retirar las negras su alfil de 5CD, no protegible, dejan el de 4CD que se halla en las mismas condiciones de indefensión. En la parte derecha, con 1. T3A atacan la dama, una pieza del mismo tipo de juego, pero de valor superior; al retirarla, las negras pierden el indefenso caballo de 1CD.

En el diagrama núm. 77 se presentan dos casos esquemáticos en los cuales las negras, al recibir jaque, pierden una pieza situada detrás del rey, en la misma columna. En el de la izquierda, el caballo limpio (1. T2C+). En el de la dere-

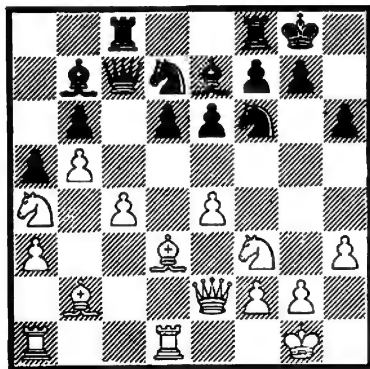
Diagrama núm. 77



cha, la dama, que aunque puede ser defendida por el rey (1. T3A+, R3C o R3D) es pieza de valor superior a la torre.

Y ahora, dos notables ejemplos de «tenedor» de torre.

Diagrama núm. 78

**NAJDORF-RESCHEWSKI**

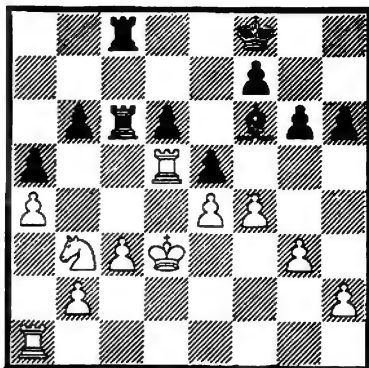
(Match, 1952)

Juegan las negras

En una partida Najdorf-Reschewski, posición del diagrama núm. 78, las negras jugaron 1. ..., A×P!; 2. A×A, D×P; 3. D×D, T×D, recordando la pieza sacrificada y un

peón. Siguió 4. $C \times P$, $T \times A$; 5. $C \times C$, $C \times C$, y la partida terminó con empate debido al juego poco exacto de Reschewski.

Diagrama núm. 79



L. SCHMID - EVANS

(Olimpiada 1958)

Juegan las negras

El diagrama núm. 79 nos muestra una posición en la cual las blancas, con partida estratégicamente superior, cometieron en su última jugada (P4AR) un error garrafal. Continuó 1. ..., P×P; 2. P×P, A×P!; 3. P×A, T×P+, y las negras impulsieron rápidamente su superioridad material.

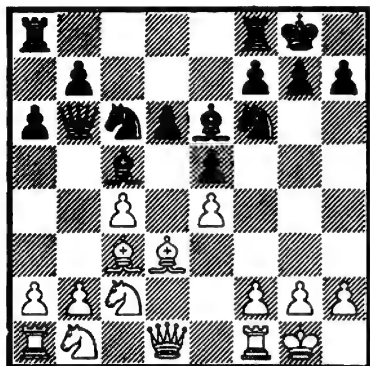
A. LINEAS ABIERTAS

El más interesante problema táctico en la lucha de torres consiste en valorizar al máximo su efectividad, creando y utilizando columnas y líneas libres o abiertas. En mi obra *Estrategia moderna en ajedrez* ya dediqué considerable espacio a explicar la manera de valorizar las torres en líneas abiertas. Aquí efectuaremos algunas comprobaciones de ello y examinaremos además los distintos medios tácticos para conseguir columnas abiertas.

1. El cambio de peones

Este primer motivo táctico se presenta en todas las aperturas, en especial con los peones centrales. Un típico medio es el cambio de los peones alfil dama y alfil rey por los contrarios de dama y rey, a fin de conseguir columnas abiertas y en ocasiones ventaja en el centro.

Diagrama núm. 80



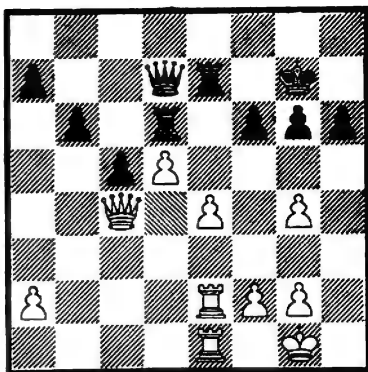
DAKE - FINE
(Match 1933)

Juegan las negras

La posición del diagrama núm. 80 nos presenta un buen ejemplo. Fine, con las negras, ganó abriendo la columna alfil rey y atacando el punto 7AR (2AR de las blancas). 1. ..., C5CR!; 2. D3A (si 2. D2R, las negras ya pueden jugar en seguida 2. ..., P4AR); 3. C2D, C×PA!; 4. T×C, P4A; 5. P×P, A×P; 6. A×A, T×A; 7. D5D+, R2C; 8. C4R, A×T+; 9. R1T, TD1AR, y las negras ganaron.

En la posición del diagrama número 81 las blancas abrieron simplemente la columna de rey, que dominan, y triunfaron rápidamente: 1. P5R!, P×P; 2. T×P, T2A; 3. D3A!, R2T; 4. T8R!, T2C; 5. D5R!, T×P; 6. D8C, P4CR; 7. P4A! (no en seguida 7. T1R6R, T8D+; 8. R2T, que da-

Diagrama núm. 81



RECHEWSKI - HOROWITZ

(La Habana, 1952)

Juegan las blancas

ría ocasión a las negras para cambiar las damas —8. ..., D2AD+—), 7. ..., P×P; 8. T1R6R, D×T3R; 9. T×D, y las negras abandonaron.

2. Aprovechamiento de la comprometida posición de peones contrarios

Mientras los peones permanezcan en sus casillas de origen, difícilmente se pueden provocar rupturas que, tras los cambios consiguientes, fueren aperturas de línea. Contrariamente, cada jugada de peón posibilita la ruptura que provoca el despeje de una columna. Por ejemplo, si las negras hubieran jugado P3TD, las blancas pueden intentar la apertura de la columna caballo dama con P4CD y P5CD; pero hay que tener en cuenta que las negras tendrían opción a contestar P4TD si esta casilla no está dominada por las blancas. En este caso, las blancas deben fijar el P3TD negro previamente, jugando P4TD y P5TD.

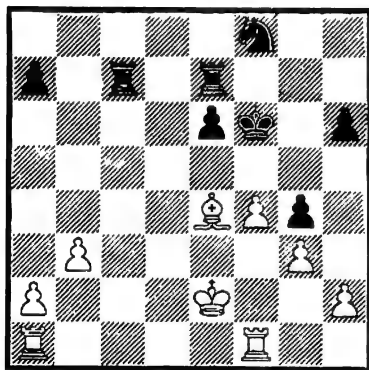
En una formación de peones negros, como por ejemplo P2TD, P3CD, P2AD, las blancas pueden proceder de la misma manera para abrir la columna torre dama o la columna

alfil dama (P4TD - P5TD, o P4AD - P5AD, y a continuación P4CD - P5CD). Si los peones negros se encuentran en 2TD - 4CD - 2AD, la apertura de las citadas columnas es aún más sencilla jugando P4TD o P4AD (eventualmente, si las negras pueden responder P5CD, hay que impedirlo con P4CD).

Si la formación de peones negros es P3TD - P3CD - P3AD, o bien P4TD - P4CD - P4AD, no es tan fácil para las blancas cambiar peones para la apertura de líneas. En cambio, los peones negros están más expuestos al ataque de las piezas contrarias. Por ello el bando que mantenga una posición pasiva debe evitar cuidadosamente las rupturas de peones, a menos que sean estrictamente indispensables.

Veamos dos ejemplos de apertura de líneas, aprovechando la posición comprometida de los peones contrarios.

Diagrama núm. 82

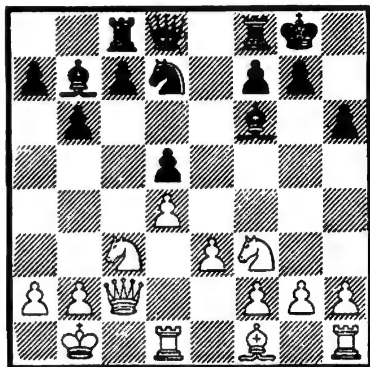


ANDERSEN - MÉNDEZ
(Olimpiada 1936)

En la posición del diagrama número 82 las blancas jugaron 1. P3TR!, explotando la comprometida situación del PCR negro para abrir la columna torre rey. Continuó 1. ..., P×P; 2. T1T, P4R; 3. P5A, R2C; 4. T×P, C2T; 5. TD1TR, C3A (5. ..., C4C; 6. P6A+, R×P; 7. T×P+);

6. A3D, P4TR. Para desviar o eliminar el peón torre rey negro, que impide la victoriosa irrupción de las piezas blancas en dicha columna, las blancas disponen de una bonita continuación: 7. P4CR, P×P; 8. T6T, TR2D; 9. T6C+, R2A; 10. A4A+, R2R; 11. T1T6T, C1R; 12. P6A+, R1D; 13. T8T. Las negras abandonaron ante la amenaza T6C-8C.

Diagrama núm. 83



PACHMAN - ZITA
(Praga, 1959)

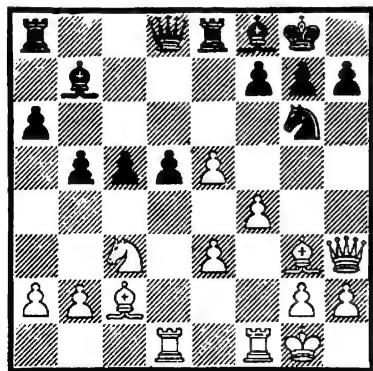
En una partida Pachman-Zita, posición que refleja el diagrama número 83, las blancas aprovecharon la situación del P3TR negro para abrir la columna del mismo nombre: 1. P4TR, P4A. Las negras buscan contrajuego abriendo a su vez la columna alfil dama. También podrían evitar momentáneamente la apertura de la columna torre rey jugando 1. ..., P3C; 2. P4CR, A2C; 3. P5T, P4CR; o 3. P5C, P4TR. En ambos casos las blancas abrirían luego la columna alfil rey mediante P4AR (eventualmente P5AR); o podrían cambiar de plan aprovechando la debilidad del peón negro en 2AD: 1. ..., P3C; 2. C5CD, P3T; 3. C7T, T1T; 4. C6A, D1R; 5. T1A, etc. La partida fue así: 2. P4CR, P×P; 3. P×P, P3C; 4. P5C!, P×P; 5. P×P

(todavía más exacto es 5. P5T!, R2C; 6. P×P, P×P; 7. A3D, con tremendo ataque), 5. ..., A2C (después de 5. ..., A×P las blancas tendrían dos columnas abiertas, reforzando el ataque con 6. A3T y 7. T1D1C). Ahora la columna torre rey no podrá utilizarse con provecho hasta la fase final de la partida: 6. D3C!, C1C; 7. A2C, T1R; 8. C5R!, D×P; 9. A×P, A×A; 10. C×A, D4A+; 11. R1T, C3A (después de 11. ..., A×C; 12. P×A, T×P; 13. D3C!, no es posible 13. ..., T×C? por 14. T×T, D×T; 15. D3T, etcétera); 12. P4A, C4T? (era mejor 12. ..., D3R; 13. D3AR, C2R!); 13. D3TD, D3R (13. ..., A1A; 14. D3T, D×D; 15. C6A+); 14. C3R, D2R; 15. D3D, C3A; 16. C3R4C, C5C; 17. D3CD!, TR1D (17. ..., C7A+; 18. R1C, D3R; 19. D×D, T×D; 20. T1AD; o bien 19. ..., P×D; 20. C6T+); 18. C×PA!, C7A+; 19. R1C, D×C; 20. T8T+!, y las negras abandonaron.

3. Sacrificio de peones bloqueadores de líneas

La apertura de líneas es a veces tan importante para llevar a buen término un plan, que el sacrificio de peones está plenamente justificado.

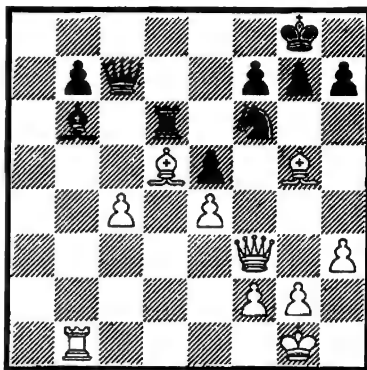
Diagrama núm. 84



SCHLECHTER - JANOWSKI
(Osten, 1905)

Diagrama núm. 84: Schlechter abrió la columna alfil rey mediante un sacrificio de peón de mucho interés: 1. P6R!, P×P; 2. P5A!, P×P; 3. D×P. La partida siguió 3. ..., D2R; 4. C×PD, A×C; 5. D×A+, D3R (5. ..., R1T; 6. A×C, P×A; 7. T3A, TD1D; 8. A6D!, con la amenaza T3T mate); 6. A4R!, TD1D; 7. D×D+, T×D; 8. A5D. Las blancas ganaron rápidamente.

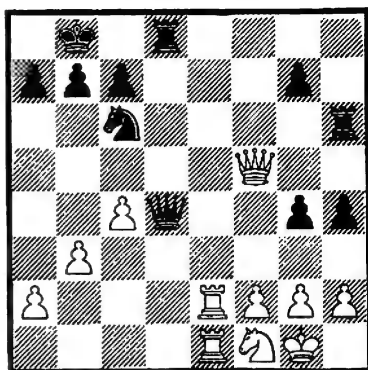
Diagrama număr. 85



LILIENTHAL - ARONIN
(Campeonato Ruso 1948)

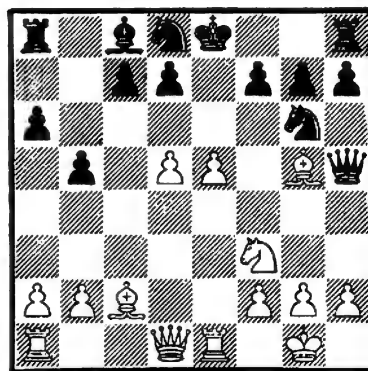
En la posición del diagrama número 85 las blancas consideraron la penetración de su torre hacia la octava horizontal utilizando la columna torre dama abierta. Sin embargo, tal plan no era ventajoso, toda vez que después de 1. T1T, P3T; 2. T8T+, R2T, las negras tendrían excelente contrajuego (3. D5A+, P3C; 4. D×C, T×D; 5. A×T, P4C). Por esta causa, Lilienthal eligió la continuación 1. P5A!, D×P (1. ..., A×P; 2. T×P); 2. T1AD!. La llave para expugnar la posición contraria está en la columna alfil dama, abierta después del sacrificio del peón que la interceptaba. Por esta columna la torre podrá llegar hasta la octava horizontal ganando un tiempo importante, gracias al inmediato ataque a la dama negra: 2. ..., D4T; 3. T8A+, A1D (si

Diagrama núm. 86



JACOB - DURAS
(Ostende, 1907)
Juegan las negras

Diagrama núm. 87



DURAS - SCHLECHTER
(Praga, 1901)
Juegan las blancas

3. ..., T1D, las blancas continuarían 4. A×C!, T×T; 5. D4C, T8A+; 6. R2T, P3C; 7. D7D; o bien 4. ..., P×A; 5. D×P, T×T; 6. D×P+ y D6A mate); 4. A×C, T×A; 5. D3A!. Un motivo táctico bien frecuente: desviación de la defensa de una pieza amenazada en la octava horizontal. No es posible 4. ..., D×D??, por 5. T×A mate. 5. ..., D3C; 6. D2C!, D3D (después de 6. ..., D4T; 7. D4C las negras no disponen de casilla hábil para seguir defendiendo el alfil); 7. P4A! (la jugada decisiva, basada en un «tenedor» de peón. Si ahora 7. ..., T×P, sigue 8. D×P!), 7. ..., P×P; 8. P5R, D2D; 9. D×P, D1R; 10. D8C! (naturalmente, no 10. P×T?, por 10. ..., D8R+; 11. R2T, D6C+, y tablas por jaque perpetuo). Las negras abandonaron al no poder seguir manteniendo la defensa del alfil.

4. Ruptura de peones

En muchos casos la apertura de líneas no se consigue sólo con simples cambios de peones. Cuando los peones contrarios se encuentran en sus casillas de origen, el medio táctico para romper el dispositivo de defensa consiste, las más de las veces, en avanzar los peones propios hacia su sacrificio; en ocasiones, junto con el sacrificio de piezas con el mismo objetivo.

Buenos ejemplos de esta táctica practicada con éxito son las dos partidas del maestro Duras que veremos a continuación.

En el diagrama núm. 86 las negras ganaron de la manera siguiente: 1. ..., P6C!; 2. PT×P, P×P; 3. C×P, D5T; 4. D3T (no vale 4. T8R a causa de 4. ..., D7T+; 5. R1A, D8T+!; 6. C×D, T×C+; 7. R2R, T×T+). Ni tampoco 4. T4R, D7T+; 5. R1A, T7D; 6. T8R+, C1D, etc.), 4. ..., D3A; 5. D4C (después de 5. C4R, D2R; 6. D3C, C5D, las negras tendrían fuerte ataque), 5. ..., T5T; 6. D3A, C5D, con ventaja suficiente para ganar.

En una partida amistosa Duras-Schlechter, posición del diagrama número 87, las blancas ganaron empezando con 1. P6R!. Si 1. ..., PA×P; 2. P×P, C×P, sigue 3. T×C!, P×T; 4. D8D+, R2A; 5. A×C+, R×A; 6. D3D+, R2A; 7. C5R+, y mate seguido. Por ello las negras respondieron 1. ..., PD×P; 2. A×C1D, O-O (no era

posible 2. ..., RxA por 3. P×P+, R2R; 4. P×P+, R3A; 5. D2R, ganando las blancas rápidamente); 3. A×P, y Duras pudo imponer sin gran esfuerzo su superioridad de material.

5. El cambio de piezas

La apertura de líneas puede lograrse también cambiando piezas defendidas por peones, de manera tal que el peón que ha de recobrar la pieza cambiada quede doblado en una columna dejando abierta la colindante.

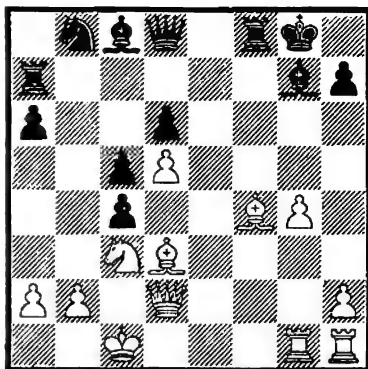
Diagrama núm. 88



COMPOSICION
Juegan las negras

En la posición del diagrama número 88 la teoría indica como una continuación posible 1. ..., A3R. Después de 2. A×A, P×A las negras obtienen la columna alfil rey abierta, mientras que si 2. A5C, O-O; 3. A×C, P×A, es la columna caballo dama la que queda abierta a su disposición. Pero las blancas pueden mantener el alfil en la casilla 4AD y contestar, por ejemplo, 2. P5A, consiguiendo entonces la apertura de la columna de dama a su favor (2. ..., A×A; 3. P×A); o bien 2. A3C, para si 2. ..., A×A; 3. PT×A, y la columna que queda abierta es ahora la de torre dama.

Diagrama núm. 89



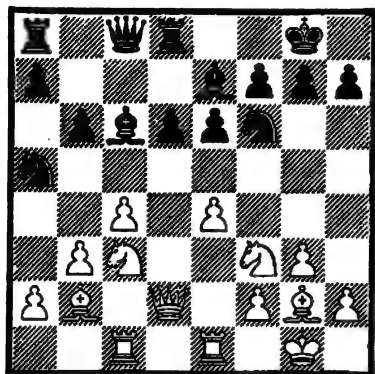
PACHMAN - TORAN
(Mar del Plata, 1955)

En mi partida con Torán, diagrama núm. 89, se reproduce una posición en la cual las negras amenazaban doblar las torres en la columna alfil de rey abierta, y al mismo tiempo aprovechar la columna caballo dama para atacar el enroque blanco. Pero las blancas obtuvieron un fuerte ataque sacrificando un peón, previo cambio de una pieza: 1. A5A, A×A; 2. P×A, T×P. La columna abierta caballo de rey va a ser utilizada ahora para dirigir la acción contra el rey negro: 3. A6T, R1T (si 3. ..., T4A2A sería muy fuerte 4. C4R, R1T; 5. A×A+, T×A; 6. D4A); 4. A×A+, T×A; 5. T×T, R×T; 6. T1C+, R1T; 7. C4R! (las blancas amenazan 8. D6T), 7. ..., D1AR; 8. D3A+, T4R; 9. C2D! (no 9. C5C, por 9. ..., D7A; 10. C3A, D6R+), 9. ..., D5A (9. ..., D7A; 10. T1A); 10. T1A, D5D? (un grave error, debido a la falta de tiempo para reflexionar. Si 10. ..., D3T las blancas desclavarían el caballo jugando 11. R1D!, y no valdría 11. ..., D×P por 12. D3A, ganando; o bien 11. ..., R1C!; 12. C3A, T2R; 13. D×P, con evidente ventaja posicional); 11. D×D, P×D; 12. T8A+, y las negras, que pierden el caballo, abandonaron la partida catorce jugadas después.

6. El sacrificio de piezas

Para abrir líneas pueden también utilizarse medios tácticos que incluyen sacrificio de material, unas veces provisionalmente y otras definitivamente.

Diagrama núm. 90

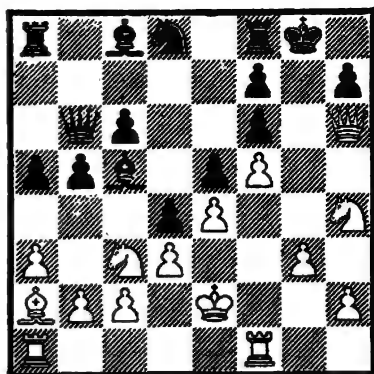


KONSTANTINOPOLSKI - CHOLMOV
(Semifinal del XVIII Campeonato Ruso)

Un ejemplo muy característico nos lo ofrece la posición del diagrama número 90: 1. CSD!. Con este sacrificio transitorio de caballo las blancas logran en todos los casos la apertura de la columna alfil dama. Después de 1. ..., P×C; 2. PA×P, las blancas recuperan la pieza con ventaja. Las negras se ven forzadas a tomar el caballo, toda vez que si 1. ..., D2C; 2. C×C+, A×C; 3. A×A, P×A; 4. P4CD pierden una pieza; y si 1. ..., R1A; 2. C×A, R×C; 3. P5R!, P×P; 4. A3TD+, R1R; 5. D4C, las blancas ganarían enseguida. Por ello en la partida siguió 1. ..., A×C; 2. PR×A, D2D; 3. A3T, y las blancas pudieron imponer rápidamente su superioridad posicional.

Muy interesante es el ejemplo que refleja el diagrama núm. 91. Con el sacrificio de dos piezas las blancas fuerzan la apertura de la columna caballo rey, y ganan inmediatamente.

Diagrama núm. 91



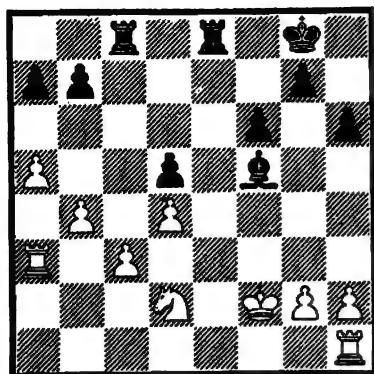
C. H. ALEXANDER - MARSHALL
(Cambridge, 1928)

te: 1. C4T!, P×C; 2. T4A! (amenaza T4C+), 2. ..., P×T; 3. P×P. Contra la amenaza T1CR+ las negras no tienen defensa. El sacrificio de caballo era necesario, pues si 1. T4A?, P×T; 2. P×P, P×C, ahora el jaque en 1CR no sería posible. Lo curioso es que Alexander vio la combinación, pero se equivocó, desgraciadamente para él, en el orden de las jugadas. Empezó con 1. T4A?, P×T; 2. C4T, pero ahora las negras disponen de una intermedia que impide la apertura de la columna caballo rey, 2. ..., P6A+!; 3. C×P, D2T!; 4. C5C, P×C; 5. P6A, C3R; 6. A×C, P×A, ganando gracias a su superioridad material.

El dominio de una columna abierta permite casi sin excepción penetrar en la posición enemiga, generalmente hasta la séptima (segunda) u octava (primera) horizontal. Como quiera que estas casillas acostumbra a estar bajo la acción de piezas contrarias, las torres precisan de la colaboración de otras piezas propias para lograr su empeño.

En la posición del diagrama número 92, las negras penetran en la segunda horizontal gracias a la ayu-

Diagrama núm. 92

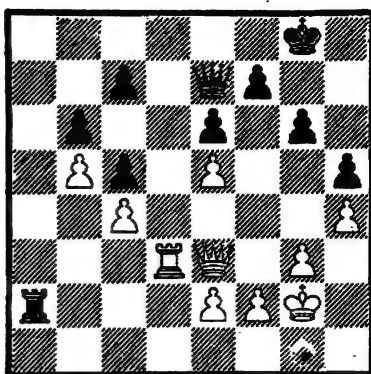


STEINER - ELISKASES

(Budapest, 1934)

Juegan las negras

Diagrama núm. 93



FINE - BECKER

(Zandvoort, 1936)

Juegan las blancas

da de un alfil: 1. ..., **A6D!** (no 1. ..., **A5C?** por 2. **C3A**, mejorando las posibilidades defensivas de las blancas); 2. **T1D** (o 2. **T1R?**, **T×T**; 3. **R×T**, **T1R+**, seguido de **T7R**), 2. ..., **T7R+**; 3. **R3A**, **TD1R**; 4. **C1A**, **A5A**; 5. **T3T1T** (5. **T2D**, **T8R!**; 6. **C3C**, **P4A!**), 5. ..., **P4CR**; 6. **P3T?** (esta jugada conduce directamente a la derrota. Las blancas debían jugar 6. **T2D!** a fin de reducir la presión de las torres negras), 6. ..., **T1R5R**; 7. **P3C** (7. **T2D**, **T5A+**; 8. **R3C**, **T×C**), 7. ..., **P4T**. Las blancas abandonaron, toda vez que no pueden evitar el mate (8. **P4C**, **T5A+**; 9. **R3C**, **P5T**, mate).

En el ejemplo del diagrama número 93 el juego conjunto de la dama y torre blancas permite la explotación de la abierta columna de dama. 1. **D3A!** (se amenaza 2. **D6AD** seguido de **T7D**), 1. ..., **D1R**. Cubriendo la casilla mencionada; a pesar de ello, se crearía una posición interesante si las blancas continuasen 2. **D6AD**, toda vez que después de 2. ..., **D×D**; 3. **P×D**, **T×P**; 4. **T7D** el peón alfil dama libre decidiría; y la defensa pasiva 3. ..., **R1A**; 4. **T7D**, **T2T** resultaría asimis-

mo insuficiente, dado que la torre blanca cortaría el paso al rey contrario, mientras el blanco podría preparar tranquilamente la ruptura en el flanco de rey. Pero las negras, a 2. **D6AD** podrían responder 2. ..., **D1AD!**; 3. **T7D**, **T2T**, sin que las blancas pudieran reforzar sensiblemente su juego; por ejemplo: 4. **T7R**, **R1A**; 5. **D7D**, **D×D**; 6. **T×D**, **R1R**, debiendo retroceder la torre. La diferencia entre ambas posiciones consiste en la situación del peón caballo dama blanco. En la casilla **6AD** asegura la permanencia de la torre en la séptima horizontal, detalle importantísimo en este tipo de posiciones. En la partida las blancas encontraron otro plan: 2. **D6AR!** (amenaza 3. **T8D**; por lo tanto, el regreso de la torre negra a su primera horizontal es obligado), 2. ..., **T1T**; 3. **P4C!**. No siendo posible el aprovechamiento de la columna de dama las blancas buscan otra línea abierta en el flanco de rey, a base de rupturas de peones. Sigamos: 3. ..., **P×P**; 4. **P5T!**. Decisivo; si 4. ..., **P×P**, sigue 5. **D5C+**, **R1A**; 6. **D×PT**, con entrada de la torre blanca por las columnas **CR** o **TR**.

bando activo fuerza la penetración de una torre en la séptima horizontal, previo sacrificio de un peón.

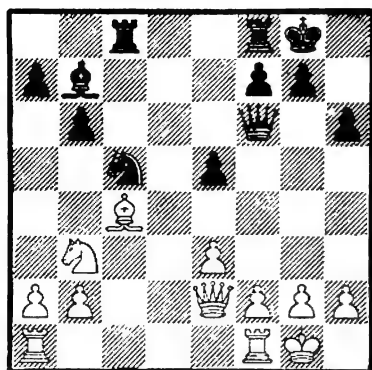
Diagrama număr. 95

En la posición del diagrama número 94 las blancas lograron penetrar en la séptima horizontal gracias a una acción táctica conjunta de torre y caballo. Después de 1. T1D las negras debían haber jugado 1. ... A4D, aunque las blancas, con 2. D2C seguido de 3. C6A+ o 3. C3A recuperarían el peón que llevan de desventaja, con superioridad posicional. Pero contestaron 1. ... D2R??, grosero error que permite 2. T7D!, debiendo rendirse inmediatamente. La torre no puede ser tomada a causa de 3. C6A+, y la dama no tiene casilla de escape (2. ... D1R; 3. C6A+).

En la posición del diagrama número 95 las blancas jugaron 1. C3C!. Las negras se ven prácticamente obligadas a capturar el peon torre dama, toda vez que si optan por la pasiva retirada D1D las blancas continuarían 2. P5T y D2R, para doblar las torres en la abierta columna alfil dama. 1. ..., D×P; 2. T7AD, T1C1 (no es posible 2. ..., A3A por la interesante maniobra 3. D2A, A4C, 4. T1T, A×A; 5. D×A, D4C; 6. D×D, P×D; 7. T×T, T×T; 8. A×C, ganando una pieza gracias a la presencia de una torre en la séptima); 3. C5R!, C1A (o bien 3. ..., C×C; 4. P×C, C2D; 5. A×A, T×A; 6. D2A, con la amenaza T1T); 4. A×C!, A×A; 5. D5T, C3C (si 5. ..., P3C, 6. D3A); 6. C7D!, D×C3C; 7. C×A+, P×C; 8. T×P!, y el sacrificio de la torre decide el juego. Después de 8. ..., R×T; 9. D×P+, R1A; 10. A×C; o de 8. ..., C1A; 9. A×P+, R1T; 10. D6T, no se puede evitar el mate.

En la posición del diagrama número 96 se produjo una lucha inte-

Diagrama núm. 96



RETI - TARTAKOWER

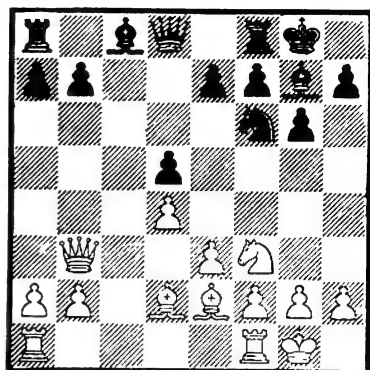
(Hastings, 1926/27)

Juegan las negras

resante para alcanzar con una torre la séptima horizontal: 1. ..., P4CD!; 2. C×C (si 2. A×P, sigue 2. ..., C×C; 3. P×C, D3CR!; 4. P4R, A×P; 5. P3A, T7A, etc.), 2. ..., T×C; 3. A3C, P4TD! (para atacar el alfil que cubre la casilla 2AD. No es posible 4. TD1A? por la respuesta 5. D3AD!, pero podía intentarse 4. TR1A, D3AD; 5. D1A); 4. P4R, TR1A (no 4. ..., P5T; 5. A2A, TR1A; 6. A3D, y las blancas se sostendrían); 5. TD1D, P5T; 6. A5D, A3T! (amenaza P5C); 7. D3R, P5C; 8. T1A, T7A!. Las negras consiguieron su objetivo, llegando por último a un final de alfiles prácticamente ganado: 9. T×T, T×T; 10. T1C, T7R; 11. D3AR, A6D!; 12. T1AD, T×PC; 13. D×D, P×D; 14. T8T+, R2C; 15. P3TR, A8C; 16. T8CD (16. T7A, A×PT), 16. ..., P6T; 17. P4C, P6C; 18. T×P (18. A×PC, A×PT; o 18. P×P, P7T; 19. T8TD, A×P; 20. A×A, T8C+), 18. ..., T×T; 19. A×T, A×PR.

A menudo la penetración de una torre en la séptima u octava horizontal es facilitada por la colaboración de la otra torre. Es preciso para ello que ambas torres se hallen dobladas en una columna abierta.

Diagrama núm. 97



RUBINSTEIN - BOGOLJUBOV

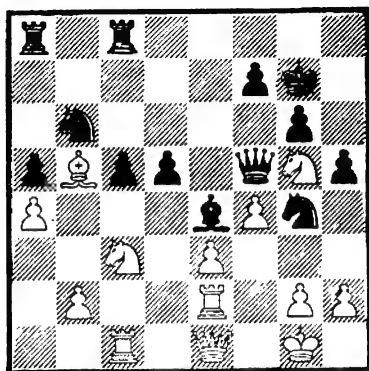
Viena, 1922)

Juegan las negras

En la posición del diagrama número 97 es evidente que las blancas intentarán doblar las torres en la columna abierta alfil dama. Las negras pueden oponerse jugando 1. ..., P3C; 2. TD1A, A2C, y caso de 3. T2A, entonces 3. ..., T1A; 4. TR1A, T×T; 5. D×T, D1T y T1A. En lugar de ello, pretendieron privar al adversario del par de alfiles, lo cual no hizo más que acelerar la doblada de las torres blancas: 1. ..., C5R?; 2. TR1D, C×A?; 3. T×C, D3D; 4. T1AD, P3C; 5. T2D2A, A2C; 6. D4T, P3TD; 7. T7A!, P4CD; 8. D5T, TD1C; 9. T1A5A! (previniendo 9. ..., TR1A, en cuyo caso 10. T×A sería decisivo), 9. ..., TR1D; 10. C5R! A3AR (10. ..., A×C?; 11. P×A, D×P; 12. T×A!; 11. C6A, P3R (si 11. ..., A×C, 12. T5×A, y la dama negra estaría perdida); 12. P3CR. Las blancas ganaron con facilidad en pocas jugadas.

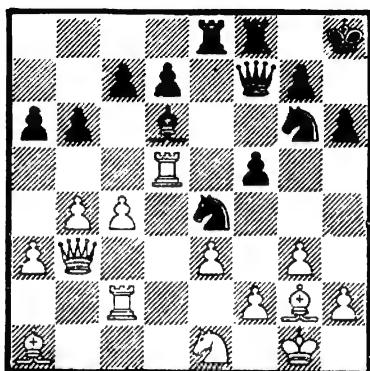
Flohr quiso aprovechar la columna de dama para sus torres en su partida contra Rosselli, posición del diagrama núm. 98. A este fin, despejó primero la columna: 1. C5C×A!, P×C. Continuo con el doblaje de las torres 2. T1D, D3R (2. ..., T1D sería contestada con 3. A6A, ganando el

Diagrama núm. 98



FLOHR - ROSSELLI
(Folkestone, 1933)
Juegan las blancas

Diagrama núm. 99



SCHLAGE - DUBIAS
(Brno, 1923)
Juegan las negras

peón de rey negro); 3. **T2R-2D, D6C**; 4. **P3TR, C3A** (las blancas no pueden alcanzar la séptima horizontal, pero si la sexta, con idénticos efectos); 5. **T6D!**, **C5A**; 6. **A×C, D×A**; 7. **P5A!**, **C1R** (claro es que si 7. ..., **P×P**, 8. **D3C+**, gana una pieza); 8. **T6-2D, T3T**; 9. **D4T, T3AR**; 10. **P×P, T×P**. Esta jugada es forzada, pues si 10. ..., **P×P**, 11. **T7D+**, y las blancas obtendrían la séptima inmediatamente. Pero ahora las blancas también ganan con un ataque general contra la debilitada posición de las negras: 11. **C5D** (amenaza **C7R**), 11. ..., **T1C**; 12. **C4A, D6C** (o bien 12. ..., **TCR3C**; 13. **C×P+**); 13. **C×T, D×PR+**; 14. **R1T, R×C**; 15. **T5D, C3A**; 16. **T6D, D4C**; 17. **T×C+**!, y las negras abandonaron. Si 17. ..., **R×T**, 18. **T6D+**, y si 17. ..., **D×T**, 18. **D3C+**.

En la posición del diagrama número 99 las negras se adueñaron de la columna de rey mediante una ruptura de peón seguida de sacrificio de pieza: 1. ..., **P5A!**; 2. **PC×P** (sería también insuficiente 2. **P3A**, con la intención de cerrar la columna de rey si las negras retiran el caballo atacado, toda vez que seguiría 2. ...,

P×PC; 3. **P×C, P×PT+**; 4. **R1T, D8A+**!, etc.), 2. ..., **C3C×P!**; 3. **P×C, C7D!**. Esta es la jugada clave de la combinación. Las negras, al atacar la dama ganan un precioso tiempo para penetrar en la primera horizontal. Continuó todavía 4. **T2A×C, T×C+**; 5. **A1A**, y las negras se aseguraron la victoria con 5. ..., **T×A1T**. No obstante, era más rápido 5. ..., **A×PA**, con la doble amenaza **A×T** y **T×A1T**; por ejemplo, 6. **T1D, D3C+**; 7. **R1T, A×P!**; 8. **R×A, T×P+**; 9. **R3T, T7A×A**, con ataque decisivo.

Es muy corriente que el adversario, para reducir o anular los efectos de las torres dobladas en una columna abierta, intercepte la misma con una de sus piezas fuertemente protegida. En este caso es apropiado emplear los peones como medio de ruptura, y para la hostilización de la referida pieza.

En la posición que reproduce el diagrama núm. 100, Duras jugó 1. **P4T!**, **T1A1C**; 2. **P5T, C2D**, para forzar la decisión penetrando con sus piezas mayores en la séptima. Continuó 3. **T7C, T×T**; 4. **D×T!** (si 4. **T×T**, la clavada 4. ..., **D1A** resulta-

Diagrama núm. 100

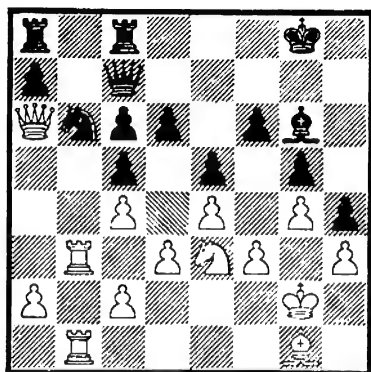
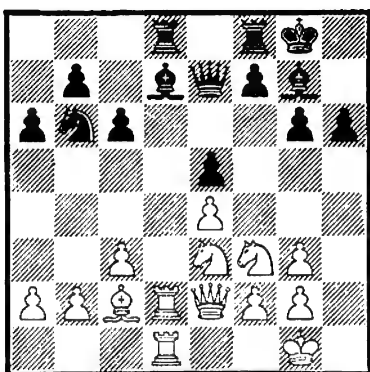
DURAS - PROKIES
(Praga, 1905)

Diagrama núm. 101

BOTWINNIK - BOLESLEWSKI
(Campeonato Ruso 1945)

ria desagradable), 4. ..., T1AD. Para llevar a buen término su plan de dominio de la séptima línea las blancas precisan la colaboración de su alfil y del peón torre dama: 5. A2A!, R1A; 6. A1R, R2R; 7. P6T!, R1R (si 7. ..., C3C, entonces 8. D×D, T×D; 9. A5T); 8. A5T!, D1C; 9. R2A (las blancas podrían ya jugar 9. D×D, T×D; 10. T7C en seguida; lo haran una jugada más tarde), 9. ..., R2R (9. ..., D1T; 10. A7A); 10. D×D, T×D; 11. T7C, R1R; 12. T×P, T8C; 13. T×C!, y las negras abandonaron. Después de 13. ..., R×T; 14. P7T no puede impedirse que el peón corone.

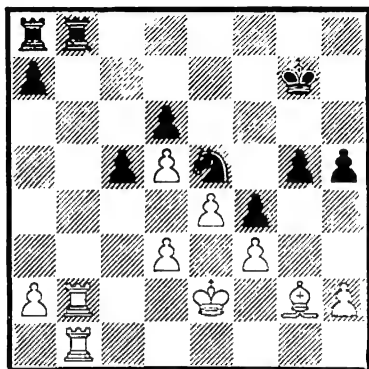
Es muy conocida la maniobra de avance del peón hasta la sexta horizontal, a fin de apoyar una torre en séptima, según hemos visto en el ejemplo anterior.

Una interesante lucha por el dominio de la séptima horizontal se libro en una partida Botwinnik-Boleslawski, posición que reproduce el diagrama núm. 101. Las blancas dominan la columna de dama abierta, pero la casilla 7D (ocupada por un alfil negro) está tan fuertemente protegida que parece imposible su expugnación. Continuó 1. P4CD! (prevención del avance P4A-P5A, para

expulsar el caballo negro de su actual situación, debilitando con ello la defensa de la casilla 7D), 1. ..., A3R; 2. A3C! (para eliminar otra pieza protectora de la casilla en disputa. Las negras podrían haber jugado 1. ..., A1A, pero después de 2. A3C el alfil blanco cobraría gran efectividad), 2. ..., T×T. Con esta jugada las negras ceden la columna al adversario, aunque de todas maneras hubieran tenido que hacerlo más o menos pronto. Las blancas hubieran jugado T3D y D2D, forzando el cambio de una torre en la casilla 3D blanca. El intento de proteger la torre mediante 2. ..., A3A costaría el peón de rey: 3. T3D, T1R; 4. D2D, A×A; 5. P×A, T×T; 6. D×T, T1D; 7. D×T+, D×D; 8. T×D+, A×T; 9. C×P. Si 5. ..., D2A, 6. C4C. Sigamos: 3. D×T, A×A; 4. P×A, D3R; 5. P4A!, A3A; 6. P5A, C1A (si 6. ..., T1D; 7. D×T+, A×D; 8. T×A+, R2C; 9. P×C, las blancas tendrían superioridad material); 7. D7D!, D×P; 8. D×PC, A4C; 9. C×A, P×C; 10. D×PT. Las blancas pudieron valorizar con rapidez su peón de ventaja.

La posición del diagrama núm. 102 contiene un motivo importante del

Diagrama núm. 102



LISSITZIN - KLIAWINSCH
(Campeonato ruso por equipos)
Juegan las negras

tema que estamos examinando. Las blancas acaban de doblar las torres en la columna abierta caballo dama, y parece que la inmediata entrada de una de ellas en la séptima fila será suficiente para compensar la ventaja posicional de las negras en el flanco de rey, en el cual disponen de la ruptura P5CR. Pero las negras respondieron 1. ... **T3C!**, y si 2. **T×T**, **P×T**; 3. **T×P**, **T×P+**, serían las negras quienes lograrían la séptima (segunda) horizontal, con efectos decisivos. Después de 2. **P3TR**, **TD1CD!**, las blancas deben cambiar las torres, 3. **T×T**, **T×T**; 4. **T×T**, **P×T**, y perdieron el final a causa de su alfil «malo». La colocación de una torre en casillas apoyadas por peones propios, preparando el doblaje de torre, es un excelente elemento táctico que se produce con suma frecuencia en el transcurso de la partida.

B. LA SÉPTIMA (SEGUNDA) HORIZONTAL

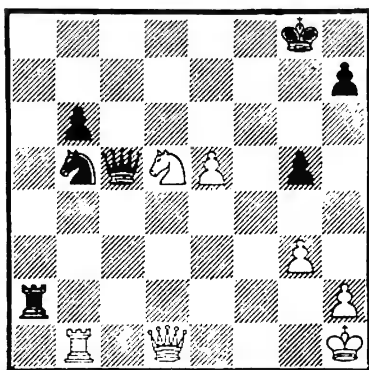
La penetración de las torres en la séptima (segunda) fila horizontal puede producir efectos distintos:

1. *Ganancia de material.* Casi siempre uno o más peones contrarios se encuentran en sus casillas de origen. Ya hemos conocido este caso en los diagramas números 96 y 100.

2. *Paralización de la posición contraria,* facilitando a otras piezas propias un golpe decisivo. Véanse los ejemplos de los diagramas números 92 y 97.

3. *Ataque contra el rey contrario.* A continuación veremos algunos ejemplos típicos de aprovechamiento del juego de las torres en la séptima fila.

Diagrama núm. 103



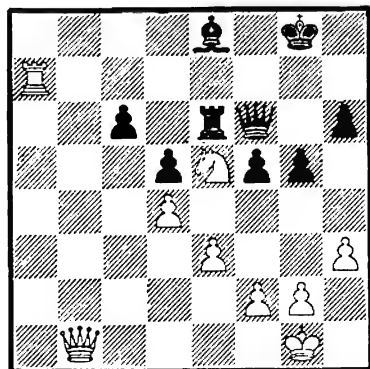
FILIP - JAR. IEZFK
(Campeonato de Checoslovaquia 1953)
Juegan las negras

En la posición del diagrama número 103 las negras jugaron 1. ... **C5D!**. La mejor respuesta es 2. **C4C**, aunque después de 2. ... **T7R** las negras conquistarían el peón de rey blanco. Las blancas continuaron mucho peor: 2. **C6A+**, **RIT** (se amenaza **D3A+**); 3. **D3D**, **D3A+**. No es posible 4. **D4R?** a causa de 4. ... **D×D+**; 5. **C×D**, **C6A**. ¡Una típica posición de mate imparables! La partida transcurrió como sigue: 4. **C4R**, **T7D!**; 5. **D3R**, **C4A!**; 6. **D3AR**, **T7AR!**; 7. **D3D**, **C×P+**; 8. **D×C** (8. **P×C**, **D3T+**), 8. ... **D×C+**; 9. **R1C**,

T7CR+!; 10. **D×T, D×T+**; 11. **R2A, D7C+**; 12. **R3A, D×D+**; 13. **R×D, R2C**; 14. **R3A, R2A**, y las blancas abandonaron.

Niemzowitsch hablaba de la «séptima absoluta» cuando una torre corta el paso al rey contrario en la séptima (segunda) horizontal. El dominio absoluto de la séptima en el final impide la centralización del rey enemigo y facilita el avance de los peones libres. En el medio juego, la séptima absoluta representa un serio peligro para la integridad del rey contrario, como hemos podido comprobar en el anterior ejemplo de la partida Filip-Jezek.

Diagrama núm. 104

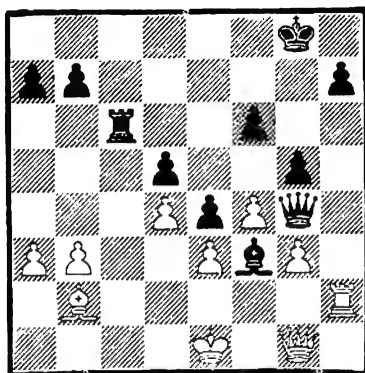


LILIENTHAL - LUNDIN
(Torneo Interzonal 1948)

En una partida Lilienthal-Lundin (posición del diagrama núm. 104), la posición de las negras es poco esperanzadora por el hecho de que su rey tiene cortado el paso en la segunda fila: 1. **D7C, R1A**; 2. **D8A** (amenaza **C7D+**); 2. ..., **R1C**; 3. **C×P!**, **P5A**; 4. **C5R, P×P**; 5. **P×P, D4A**; 6. **D7C**, y las negras abandonaron.

En el tercer ejemplo (diagrama número 105) la torre en la séptima adquiere un valor equivalente al de la dama. Después de 1. ..., **A8D**; 2. **P4C**,

Diagrama núm. 105



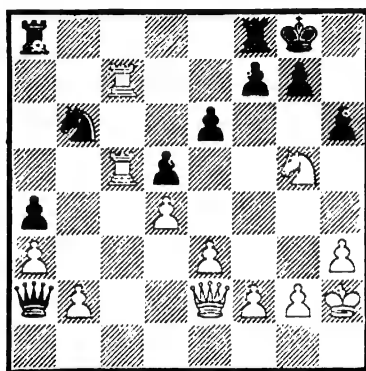
SKIPWORTH - LOEWENTHAL
(1876)

Juegan las negras

A5T; 3. **T2R**, las negras ganan inmediatamente con 3. ..., **D×T+!**; 4. **R×D, T7A+**; 5. **R1R, T×A**. Las blancas abandonaron al no poder evitar la pérdida de la dama.

Se presentan a menudo combinaciones en las cuales el dominio de la séptima absoluta decide a favor del bando activo después de un sacrificio de pieza. Veamos dos ejemplos.

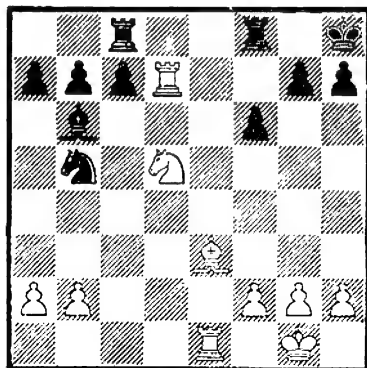
Diagrama núm. 106



SWIDERSKI - NIEMZOWITSCI
(Barmen, 1905)

En la posición del diagrama número 106 las blancas jugaron 1. **C×PR!**. Después de 1. ... **P×C**; 2. **D4C!**, **P4C** (2. ... **T2A**; 3. **D×PR**, **TD1AR**; 4. **T×T**, **T×T**; 5. **T7A**, etc.) las blancas dominan ya la séptima absoluta, y dan mate en tres jugadas (3. **D×PR+**).

Diagrama núm. 107



SUFFRIAN - N. N.
(Francfort, 1895)

Diagrama núm. 108

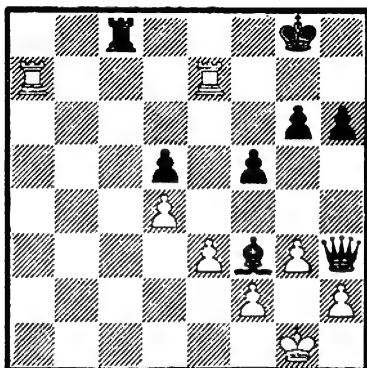


Diagrama núm. 109

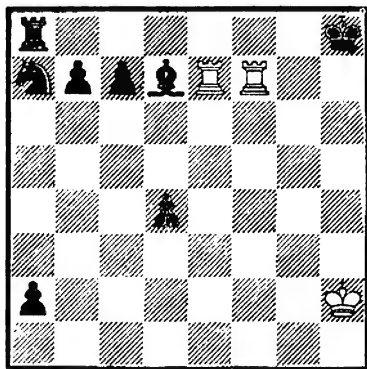


Diagrama núm. 107: 1. **A6T!**, **P×A** (1. ... **T1CR**; 2. **TR7R**, y las blancas ganan. Amenazan mate en dos jugadas (**T×PT+** y **TD7C++**), y si juega la torre de rey negra, entonces **T×PT+** y **C6A+**.

En los últimos ejemplos hemos comprobado un elemento táctico importante: las torres dobladas en la séptima horizontal. La penetración de las dos torres, o bien de la dama y una torre en la séptima aumenta de tal modo el poderío de estas piezas, que pueden compensar una desventaja importante de material.

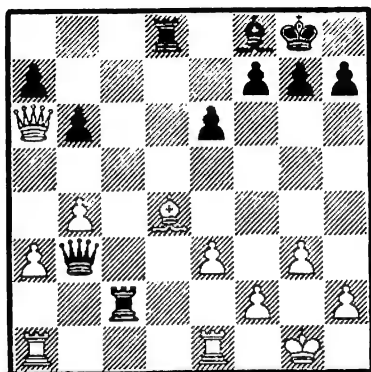
En el caso del diagrama num. 108 las blancas, aparte su desventaja material, no pueden evitar el mate. Pero siendo mano, se salvan gracias a sus torres dobladas en la séptima, que permiten dar jaque perpetuo.

En la posición del diagrama número 109 incluso llegan a ganar: 1. **T7T+**, **R1C**; 2. **T7R7C+**, **R1A**; 3. **T×A** (amenaza **T8T** mate), 3. ... **R1C** (3. ... **R1R**; 4. **T×P**, **R1D**; 5. **T×P**, **R1A**; 6. **T×C**); 4. **T7D7C+**, **R1A**; 5. **T×P**, **R1C**; 6. **T7A7C+**, **R1A**; 7. **T×P**, **R1C**; 8. **T7C7C+** (8. **T×C?**, **P8T=D**), 8. ... **R1A**; 9. **T×C**, ganando.

Y ahora, tres difíciles ejemplos de doblamiento de piezas pesadas en la séptima.

En la posición del diagrama número 110 las negras sacrifican un

Diagrama núm. 110

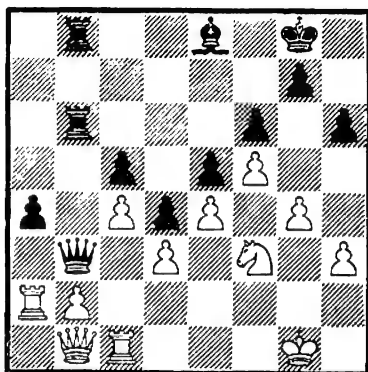


NIEMZOWITSCH - CAPABLANCA

(Nueva York, 1927)

Juegan las negras

Diagrama núm. 111



SVENSON - GIERSSING

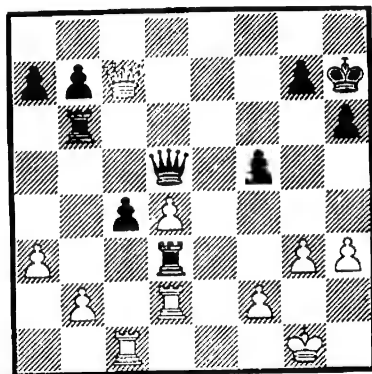
(Estocolmo, 1906)

Juegan las negras

peón para doblar las torres en la séptima, ganando rápidamente: 1. ..., **P4R**; 2. **A×PR**, **T1D7D**. Parece que la casilla 2AR blanca puede defenderse sencillamente con 3. **T1AR**; en este caso se produciría una sorpresa, 3. ..., **D×PR**!, y si las blancas toman la dama recibirán mate en tres jugadas. Insuficiente resulta asimismo la defensa 3. **D1A**, ya que las negras disponen de una bonita maniobra, que indicó Capablanca una vez terminada la partida: 3. ..., **D4D**!; 4. **A4D**, **D4TR**! (mejor que 4. ..., **D6A**; 5. **TD1A**); 5. **P4TR** (caso contrario, 5. ..., **T×P** decidiría), 5. ..., **D6A**, y las blancas no tienen defensa contra 6. ..., **T×P**. La partida continuó 3. **D7C**, **T×P**; 4. **P4CR**, **D3R**; 5. **A3C**, **T×P**!; 6. **D3A** (6. **A×T**, **D×P+**; 7. **R1T**, **D6T**, etc.), 6. ..., **T7T7C+**; 7. **D×T**, **T×D+**; 8. **R×T**, **D×PC**. Las negras han cambiado sus activas torres por la dama contraria, ganando fácilmente, no obstante, dada la nula protección de peones del rey blanco. Siguió 9. **TD1D**, **P4TR**; 10. **T4D**, **D4C**; 11. **R2T**, **P4TD**; 12. **T2R**, **P×P**; 13. **P×P**, **A2R**; 14. **T4R**, **A3A**; 15. **T2AR**, **D5D**; 16. **T8R+**, **R2T**, y las blancas abandonaron.

En el diagrama núm. 111 las negras se adueñaron de la séptima (segunda línea) mediante el sacrificio de la dama a cambio de una torre. 1. ..., **P6T**!; 2. **C2D** (2. **T×P?**, **D×T**), 2. ..., **D×PC**! (2. ..., **D5C**; 3. **P3C**); 3. **T×D**, **T×T**; 4. **D1T**, **P7T**!; 5. **C3A**, **T7R**; 6. **C1R**, **A5T**; 7. **C2A**, **A×C**; 8. **D×PT**, **A×P**; 9. **D7T**, **T1C7C**, y las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 112



PACHMAN - RAGOSIN

(Moscú, 1947)

En una partida contra Ragošin lle-
gué a la difícil situación que refleja
el diagrama núm. 112. Los peones de
dama y caballo dama de las blancas
son muy débiles, mientras las piezas
negras están colocadas muy activa-
mente. La única esperanza de las
blancas consiste en poder doblar
dos piezas fuertes en la séptima hor-
izontal: 1. **T2R**, **T×PD?** (mejor era
1. ... **D×P**); 2. **T7R!**, **T8D+**; 3. **T×T**,
D×T+; 4. **R2C**, **D4D+**; 5. **R1C**, **D5D**.
Ahora parece que las negras han de
ganar; la casilla 2CR ha quedado de-
fendida, y el peón caballo dama
blanco caerá. Pero las blancas pue-
den aún reforzar su presión en la
séptima, situando la dama en un
punto que ataque simultáneamente
las casillas 2CR y 4AR de las negras,
ocupadas por peones de este bando:
6. **T7D**, **D×PC**; 7. **D×PA**, **D×PT**;
8. **D7AR!**, **D8T+**; 9. **R2C**. Los dos
peones negros del flanco de dama
no pueden llegar a ser valorizados.
La partida siguió 9. ... **D3A**; 10.
D×D, **T×D**; 11. **T×PCD**, llegándose
a un final de empate.

C. LA OCTAVA (PRIMERA) HORIZONTAL

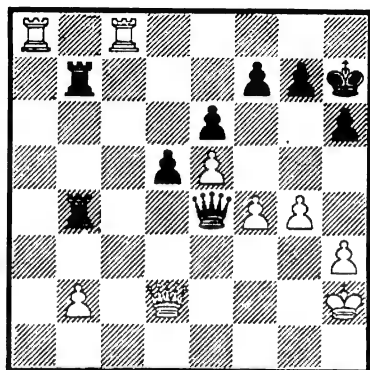
La penetración de las torres hasta
la octava (primera) horizontal oca-
siona, en la mayoría de los casos,
el ataque directo contra el rey con-
trario, bien sea con amenazas de
mate, o por «clavadas» de piezas.
Veamos primero algunos casos típi-
cos de amenazas de mate.

Diagrama núm. 113: 1. **T8T+**, **R3C**;
2. **P5A+**, **P×P**; 3. **D×P+**, **P×D**;
4. **TD8CR**, mate.

Diagrama núm. 114: 1. **A×P+**,
T×A; 2. **D6C+**, **T2T2C** (si 2. ... **D2C**
viene la misma continuación); 3.
T×T!, **T×D**; 4. **T8T×A**, mate.

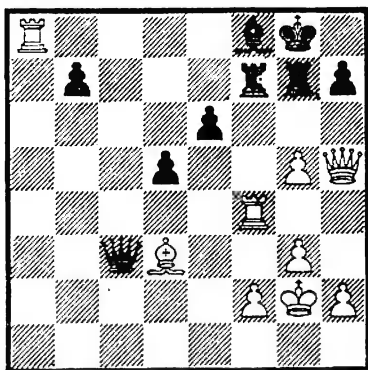
Diagrama núm. 115: 1. **T7R!** (ame-
naza 2. **T8R+**, **R2T**; 3. **D×C+**, y
mate a la siguiente), 1. ... **R2T** (si
1. ... **R1A**, sigue 2. **T7×PT!**, **D8C+**;

Diagrama núm. 113



BERNSTEIN - KOTOV
(Groninga, 1946)

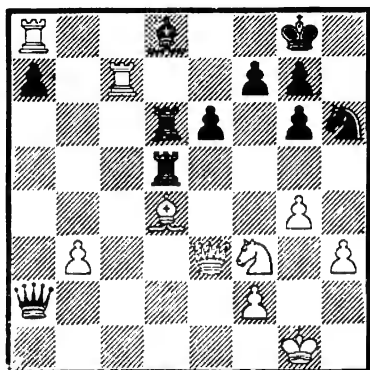
Diagrama núm. 114



SNOSKO BOROWSKI - N. N.
(Partida de simultáneas)
(Manchester, 1934)

3. **R2C**, con la doble amenaza 4. **A5A**
y 4. **T1T**, **D7A**; 5. **T1AD**); 2. **T8R**,
D8C+ (si 2. ... **P4C** se produce una
interesante variante: 3. **D3D+**!, **P4A**;
4. **T8T×A**, **T×T**; 5. **C×P+**, **R3C**;
6. **T×P+**, **R×C**; 7. **P4A+**!, **R5T**;
8. **T×C+**, **P×T**; 9. **A6A++**), 3. **R2T**,
P4C; 4. **A5R**. Aquí era necesario con-
tinuar 4. ... **T2D**, y si 5. **C×P+**, **R3C**;

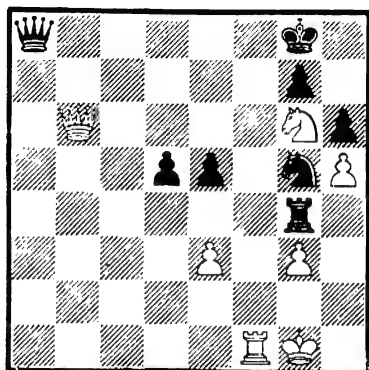
Diagrama núm. 115



HABERMANN - KARU

(Partida por correspondencia, 1938)

Diagrama núm. 116



BRONSTEIN - TESCHNER

(Hastings, 1953/54)

6. C3A, las negras tendrían excelente contrajuego. Pero en la partida se jugó: 4. ..., T6D?; 5. D4R+, P4A; 6. T×PT!, y las negras abandonaron. El mate sólo se puede impedir con 6. ..., T2D; 7. T×T, T×T; 8. D×D.

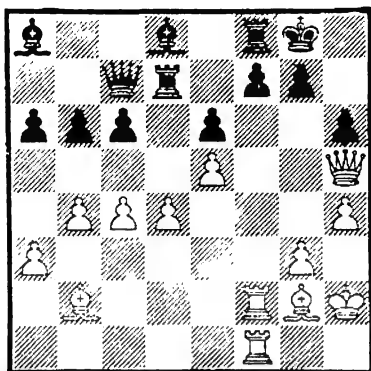
Una torre en la octava, en colaboración con otras piezas ligeras del mismo bando, puede dar mate. A continuación siguen algunos típicos ejemplos, cuyos esquemas son:

Blancas: T8TR, C6CR, P5TR. Negras: R2TR, P2CR, P3TR. — Blancas: T8TD, A6CR, P5TR. Negras: R2TR, P2CR, P3TR. — Blancas: A5R, T8TR. Negras: R2TR, P3CR.

En la posición del diagrama número 116 las blancas pueden ganar la dama por torre y caballo, jugando 1. T8A+. Pero no sería suficiente para vencer. En cambio, disponen de una fina maniobra para debilitar la octava fila: 1. D7T!. Naturalmente, las negras no pueden tomar la dama por el subsiguiente mate (T8A+ y T8T++). Continuó 1. ..., T×P+; 2. R2T, T6T+; 3. R2C, D1R. El mate se ha evitado, pero no la importante pérdida de material que sigue: 4. T1CD!, C2A; 5. T8C, C1D; 6. R×T, D3R+; 7. R3C, D3AR; 8. D7R, D×D;

9. C×D+, R2A; 10. T×C, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 117



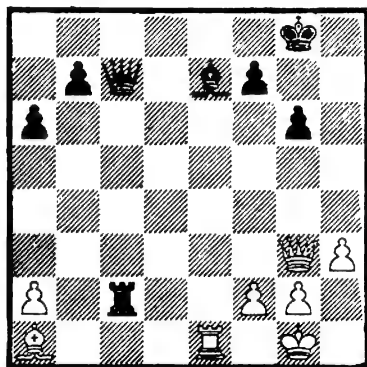
SAITAR - DIETZE

(Praga, 1943)

En la posición del diagrama número 117 las blancas jugaron. 1. A4R A2C; 2. D6C!., con la intención de si 2. ..., P×D, seguir 3. T×T-, R2T; 4. P5T, con las amenazas A×P o P×P, mate. La forzada respuesta 2. ..., P4AR facilita a las blancas el juego de sus torres en la columna

abierta: 3. $P \times P$ ap., $A \times P$; 4. $T \times A$, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 118



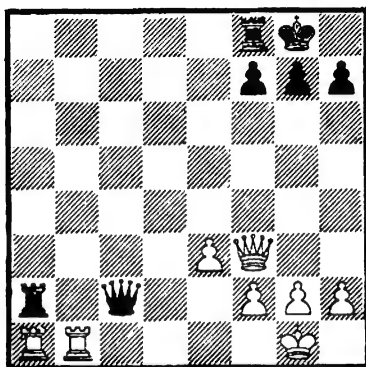
PACHMAN - N. N
(Simultáneas, 1958)

En la posición del diagrama número 118, partida que jugué en una sesión de simultáneas, las blancas ganan con la bonita jugada 1. $D4T!$. Se amenaza mate, y si 1. ..., $A \times D$, sigue 2. $T8R+$, $R2T$; 3. $T8TR$ mate. En la partida se jugó 1. ..., $P3A$; 2. $A \times P$, $A \times A$; 3. $D \times A$, $D3A$; 4. $D8D+$, $R2T$; 5. $T7R+$, $R3T$; 6. $D8AR+$, $R4C$; 7. $P4A+$, $R5T$; 8. $D6T+$, y las negras abandonaron.

La penetración de las torres en la octava (primera) horizontal, termina la mayor parte de las veces en maniobras de mate. Una protección defectuosa de dicha horizontal origina innumerables continuaciones dirigidas contra las piezas encargadas de la defensa, para su desviación o alejamiento. En el capítulo «Limitación de la efectividad y eficacia de juego conjunto de las piezas» el lector podrá encontrar algunos ejemplos. Aquí sólo examinaremos los tres siguientes.

Diagrama núm. 119: Parece lógica la continuación 1. ..., $TR1T?$, pero sería un grave error por la respuesta 2. $D \times T+$. En cambio, con la ju-

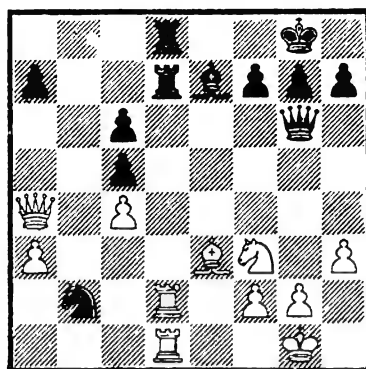
Diagrama núm. 119



FUSTER - BALOGH
(Campeonato de Hungría, 1945)

gada 1. ..., $D7C!$, las negras ganan, por lo menos, una torre (2. $D1D$, $D \times P+$).

Diagrama núm. 120

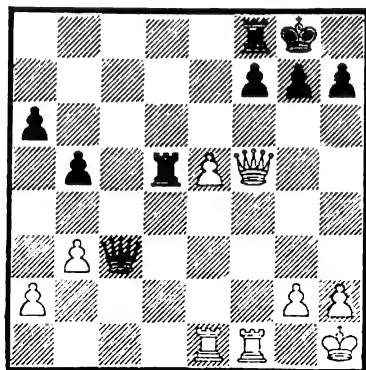


ALEKHINE - MOLINA
(Buenos Aires, 1926)

Diagrama núm. 120: Alekhine siguió 1. $D \times PT!$, $T \times D$ (si las negras no aceptan el sacrificio, decide el fuerte peón libre blanco: 1. ..., $C \times T$; 2. $T \times T$, $C \times A$; 3. $P \times C$, $T \times T$; 4. $D \times T$; o bien 1. ..., $T \times T$; 2. $T \times T$, $T \times T$; 3. $C \times T$); 2. $T \times T+$, $A1A$; 3. $A \times P$ (un típico elemento de ataque

con una torre en la octava fila: «clavada» de una pieza), 3. ..., P3T; 4. TxA+, R2T; 6. T1D8D, D8C+; 6. R2T, T2C; 7. C4T!, y las negras abandonaron ante la inminencia del mate (7. ..., P4C; 8. T8TR+, R2C; 9. T8D8CR+, R3A; 10. T×PT+, R4R; 11. T8R+, R5A; 12. P3C mate).

Diagrama núm. 121



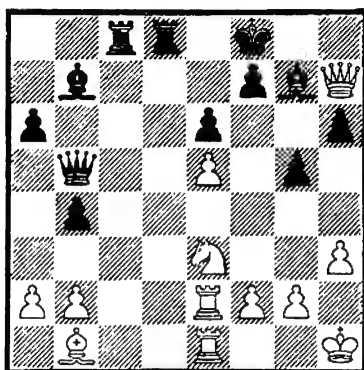
GUTMAYER - SWIDERSKI
Juegan las blancas

Diagrama núm. 121: La partida Gutmayer-Swiderski, posición del diagrama, finalizó después de 1. T1A, D×PR? con un típico mate: 2. D×PA+, T×D; 3. T8A+, T1A; 4. T×T, mate. Había mejor defensa, jugando 1. ... D4T. En este caso, las blancas debían proceder en forma diferente: 2. T8A, T4D1D; 3. P6R!, T×T (3. ..., P×P; 4. D×T+); 4. P×P+, R1T; 5. D×T!. El motivo final (amenaza de mate en la octava, que fuerza la coronación de un peón) también muy frecuente.

En las dos siguientes posiciones (con penetración de torres en la octava fila), veremos que aunque el rev disponga de una casilla de escape, no puede utilizarla por la acción decisiva de otras piezas contrarias.

Diagrama núm. 122: 1. ... D×T!; 2. T×D, T8A+. Si el rey intenta escapar, 3. R2T, sigue 3. ... A×PR+;

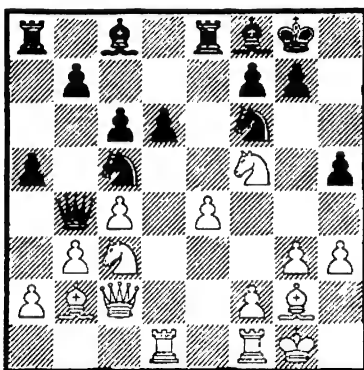
Diagrama núm. 122



CARLS - ANTZE
(Bremen, 1921)
Juegan las negras

4. P4A, A×PA+; 5. P3C, T8T, con mate que ya conocemos. 3. CIA (para defender el peón de rey), 3. ..., T×C+; 4. R2T, T7D!; 5. A4R (5. T×T, A×P+, etc.), 5. ..., T×T; 6. A×A, A×P+; 7. P3CR, T8A×P+. La partida ha ido derivando hacia una posición de torres dobladas en la séptima. 8. R1C, A5D!; 9. D×P+, R2R; 10. D×PC+, R2D, y las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 123

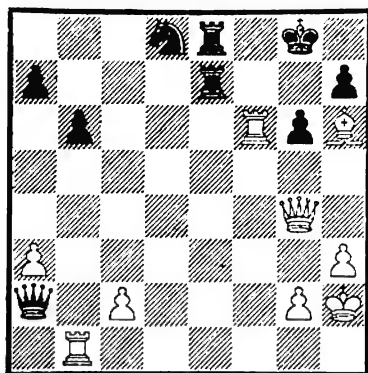


PACHMAN - HEINRICH
(Berlín, 1957)

Examinando la posición del diagrama núm. 123, parece ser que las blancas no ganan nada capturando el peón de dama: 1. $C \times PD$, $A \times C$; 2. $T \times A$, $CD \times PR$, por quedar atacada la torre. Sin embargo, la debilidad de la octava horizontal permite la combinación siguiente: 3. $C \times C$, $C \times C$; 4. $D \times C!$, $T \times D$; 5. $T8D+$, $R2T$; 6. $A \times T+$. La única defensa jugable es 6. ..., $P4AR$ (6. ..., $P3CR$; 7. $T8T$, mate), pero sigue 7. $T \times A$, $T \times T$; 8. $A \times PAR+$, decidiendo la superioridad material. En la partida las negras continuaron 6. ..., $R3T?$, 7. $T8T+$ y mate a la jugada siguiente (7. ..., $R4C$; 8. $P4A++$).

Es muy frecuente el mate con una torre en la octava horizontal, según el esquema siguiente: Blancas: $T8AR$ - $A6TR$. Negras: $R1CR$, $P2TR$, $P3CR$.

Diagrama núm. 124



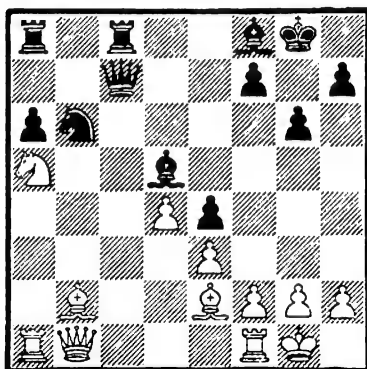
W. MOLLER - R. H.
(Leipzig, 1937)

Diagrama núm. 124: Las blancas jugaron 1. $TD1AR$, $T2A!$ (es malo 1. ..., $C3R?$; 2. $D \times C+$, $D \times D$; 3. $T8A+$, $T \times T$; 4. $T \times T$ mate, a í como 1. ..., $C2A$; 2. $T \times PCR+$, etc.); 2. $D7D!$, $T1R1A$; 3. $D7R$ (naturalmente, no $A \times T$, por 3. ..., $T \times D$). Las negras abandonaron, ya que no tienen defensa contra 4. $D \times T8A-$.

En casos anteriores hemos visto

la utilización de las torres en las filas séptima y octava simultáneamente. Los dos ejemplos siguientes son una reiteración de este tema.

Diagrama núm. 125



GOGLIDZE - BOTWINNIK
(Moscú, 1935)
Juegan las negras

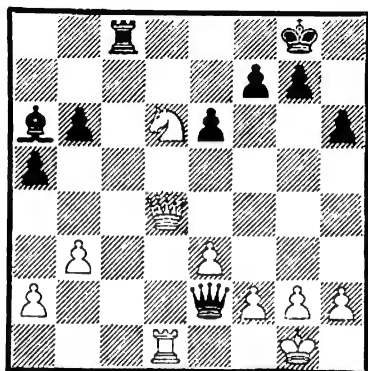
Diagrama núm. 125: Botwinnik dio mate al rey adversario conduciendo con maestría una bonita maniobra: 1. ..., $D7A!$; 2. $A3T$ (2. $T1R$, $A5C$); 3. ..., $A \times A$; 4. $T \times A$, $D \times A$; 5. $D \times C$, $TD1C$; 6. $D6D$, $D \times T+$; 7. $R \times D$, $T8C+$; 8. $R2R$, $T7A$, mate.

Diagrama núm. 126: 1. ..., $A6D!$; 2. $T1T$, $T7A$; 3. $P4R$ (si 3. $D4AR$, sigue 3. ..., $T \times P$; 4. $D \times PA+$, $R2T$; 5. $T1AD$, $D7D$, y la torre está «copada»), 3. ..., $T \times P$; 4. $P5R$ (las negras amenazaban ganar este peón), 4. ..., $D \times PA+$!. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 127: 1. ..., $D \times P$; 2. $D \times P$, $T \times P!$; 3. $T \times A$ (sin «detectar» la oculta amenaza. Mejor era 3. $D4R$, $T7A2A$, que, no obstante, deja a las negras con ventaja), 3. ..., $D7R!$, y las blancas abandonaron.

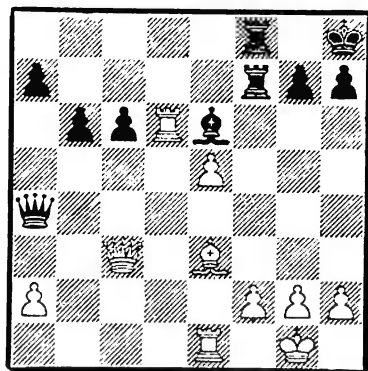
No siempre el dominio de la octava (primera) horizontal termina con mate. A menudo conduce a la «clavada» de piezas, para la ganancia de material.

Diagrama núm. 126



H. SCHMID - THURNER
(Stuttgart, 1953)
Juegan las negras

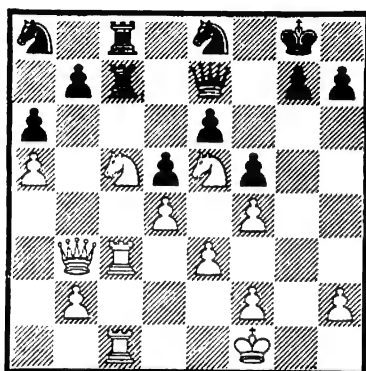
Diagrama núm. 127



KAHN - BERNSTEIN
(París, 1926)
Juegan las negras

En la posición que reproduce el diagrama núm. 128 las blancas penetraron en la octava fila mediante un sacrificio de dama: 1. **C×PC!**, **T×C**; 2. **D×T**, **D×D**; 3. **T×T**. Después de la jugada forzosa 3. ..., **R1A** doblaron las torres en la octava mediante 4. **T8C!**; la torre no puede ser tomada por el «tenedor» **C7D+**.

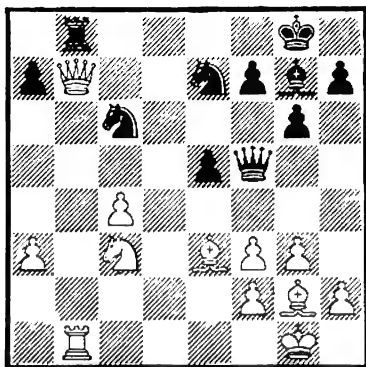
Diagrama núm. 128



TAIMANOV - LISSITZIN
(Semifinal del XVII Campeonato Ruso)

Si 4. ..., **D2T** sigue 5. **T1A8A**, **C1T2A**; 6. **C6A**, ganando la dama. En la partida las blancas ganaron rápidamente después de 4. ..., **D2R**; 5. **T×C8T**, **P3C**; 6. **T1A8A**, etc.

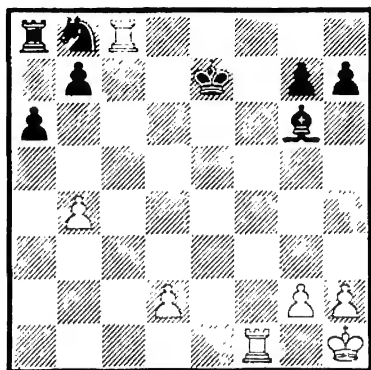
Diagrama núm. 129



BRUNTRUP - ROSENBLATT
(Match Internacional de Clubs, 1957)

Diagrama núm. 129: 1. **D×T+**, **C×D**; 2. **T×C+**, **A1A** (si 2. ..., **C1A**, las blancas ganan todavía más fácilmente: 3. **C5D**, **R1A**; 4. **A5A+**, **R1R**; 5. **C7R**); 3. **A6T**. Son muchos

Diagrama núm. 130



W. HOLZHAUSEN
(Estudio del año 1910)

los casos en los cuales esta «clavada» termina con mate. En éste, las negras tienen todavía una posibilidad de defensa: 3. ... C1A; 4. C5D!

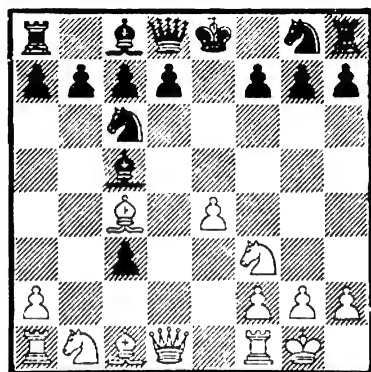
(impide 4. A×A por 5. C7R+, y al mismo tiempo se amenaza 5. C6A+, D×C; 6. T×C), 4. ... P3A; 5. P4A! (amenazando 6. C3R, seguido de A7CD. Las negras no tienen defensa bastante, ya que si 5. ... P P, decide 6. P4C, D3R; 7. C×P6A+), 5. ... R2A; 6. C3R, D2D; 7. T7C, D×T; 8. A×D, A×A; 9. A×C, y las blancas ganaron.

Con las dos torres dobladas en la octava es muy corriente ganar una pieza menor contraria (alfil o caballo) todavía no desarrollada.

En la posición del diagrama número 130, si las blancas doblan en seguida las torres jugando 1. T1A8A, las negras no sólo desclavan el caballo, sino que incluso ganarían contestando 1. ... C2D. Pero mediante una reagrupación de las torres las blancas logran superioridad material empezando con 1. T8C!, R2D (1. ... A2A; 2. T×P, y el alfil está perdido); 2. T1A8A, R2A; 3. T8A+, ganando.

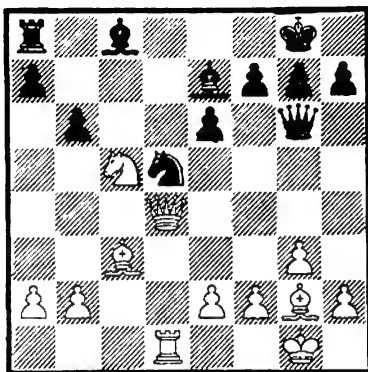
IV. LA DAMA

Diagrama núm. 131



COMPOSICION
Juegan las blancas

Diagrama núm. 132



KERES - LOEWENFISCH
(XV Campeonato Ruso)

El juego de la dama equivale al de dos piezas juntas —torre y alfil—

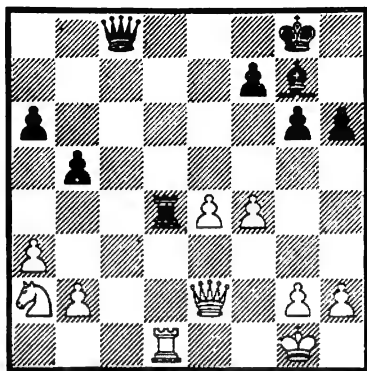
y por ello contiene motivos tácticos análogos. Los «tenedores» o «dobles»

de dama son frequentísimos dada la extraordinaria agilidad de esta pieza.

En el diagrama núm. 131 podemos contemplar una conocida posición del gambito Evans (1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A4A, A4A; 4. P4CD, A×PC; 5. P3A, A4A; 6. P4D, P×P; 7. O-O, P×P?), en la cual las blancas obtienen ventaja después de 8. A×P+, R×A; 9. D5D+, R1A; 10. D×A+, P3D; 11. D×PA. A cambio de un peón las blancas tienen excelentes perspectivas de juego, dada la expuesta situación del rey negro.

En la posición del diagrama número 132 Keres jugó 1. C×P!, para si 1. ..., P×C, 2. A×C, P×A; 3. D×PD+, con un típico «tenedor» de dama que gana la torre negra. Loe-wenfisch contestó: 1. ..., A×C, y después de 2. A×C, T1D; 3. P4R, A5CR; 4. T3D, R1T; 5. D5R!, A3A; 6. D7A, T2D; 7. D6A, A6T?; 8. A6R!, y las negras abandonan.

Diagrama núm. 133



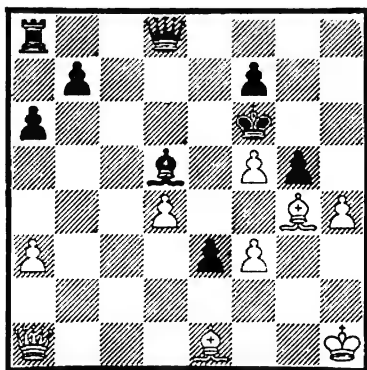
GRUENFELD - ALEKHINE
(Carlsbad, 1923)
Juegan las negras

Un interesante caso de ataque doble de dama se dio en la posición que presenta el diagrama núm. 133. Las negras jugaron 1. ..., D5A!, que amenaza simultáneamente dos pie-

zas indefensas del adversario, aprovechando la circunstancia de que, después de 2. D×D, disponen de la intermedia 2. ..., T×T+. Continuó 3. D1A, A5D+, y las blancas abandonaron ante el mate inmediato.

La dama es una pieza de extraordinario valor táctico, dada su gran movilidad. Cuando la dama desaparece del tablero cambia totalmente la fisonomía de la posición; disminuye el dinamismo del juego y aumenta la efectividad de los elementos estáticos. En los tres ejemplos siguientes se demuestra la eficacia de la dama en la preparación de ataques de mate.

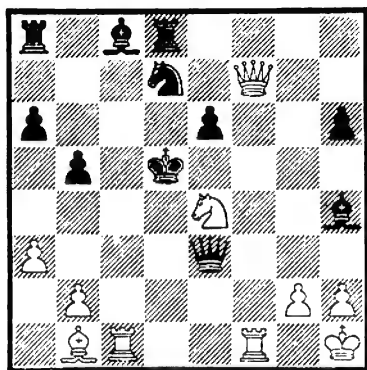
Diagrama núm. 134



KREICIK - MEITNER
(Viena, 1909)
Juegan las blancas

En la posición del diagrama número 134 las blancas jugaron 1. P×P+, y las negras contestaron erróneamente 1. ..., R×P?. Después del sacrificio de alfil 2. A4T+, R×A, la dama entra en acción y fuerza mate en ocho jugadas: 3. D1R+, R4C; 4. D×P+, R3A (4. ..., R5T; 5. D6T+, R6C; 6. D2T mate); 5. D6T+, R2R; 6. P6A+, R3D; 7. D4A+, R3A; 8. D1A+, R4C; 9. D5A+, R5T; 10. D4C, mate. La dama blanca persiguió al rey contrario desde la casilla 5TR hasta la 5TD.

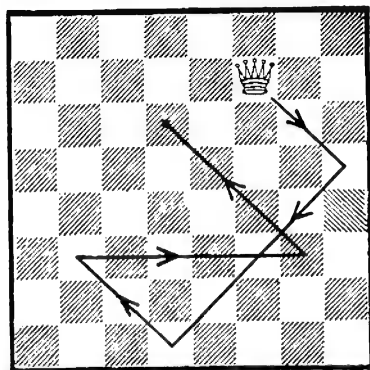
Diagrama núm. 135



MARSHALL - GLADSTONE
(Nueva York, 1932)

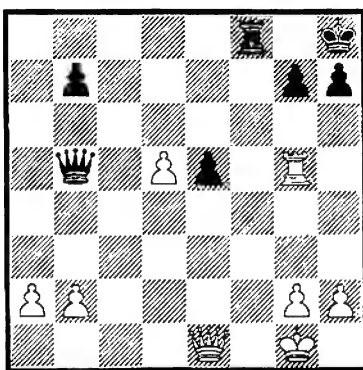
Análogo es el segundo ejemplo (diagrama núm. 135). Marshall forzó mate en cinco jugadas con una maniobra de dama: 1. **D5T+**, **A4C**; 2. **D1D+**, **D5D**; 3. **D3C+**, **R4R**; 4. **D3C+**, **R4D**; 5. **D6D++**. En la maniobra no ha tomado parte activa ninguna otra pieza blanca.

Diagrama núm. 135 a



En el diagrama núm. 135 a se refleja un esquema del camino recorrido por la dama blanca en el ejemplo anterior, hasta llegar al mate.

Diagrama núm. 136



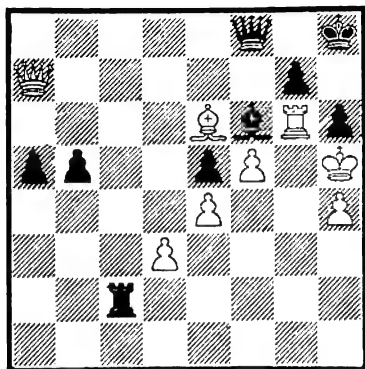
LOWTSKI - TARTAKOWER
(Jurata, 1937)
Juegan las negras

El tercer ejemplo es una excelente demostración de la maniobra conocida por «escalonamiento de dama». A base de jaques y amenazas de mate la dama negra alcanza la casilla crítica (aquí la 7D) forzando la decisión. Posición del diagrama número 136: 1. ..., **D4A+**; 2. **R1T**, **D5A**; 3. **R1C**, **D5D+**; 4. **R1T**, **D5R!** (no en seguida 4. ..., **D7D** por la respuesta 5. **T×PR**). Las negras han de desviar primero a la dama contraria de su casilla 5R); 5. **D1AD** (jugada única. Si 5. **D1CR**, decide 5. ..., **D7R**; y si la dama se desplaza a cualquier otra casilla de la primera horizontal sigue 5. ..., **D5AR**), 5. ..., **D6D**; 6. **R1C**, **D5D+**; 7. **R1T**, **D7D!**, y las blancas abandonaron.

La movilidad de la dama es útil no sólo en ataques de mate, sino también en toda clase de maniobras.

En la posición del diagrama número 137 las negras se dejaron influenciar por la engañosa jugada 1. ..., **T7TR?**. La respuesta fue un sacrificio de calidad que proporciona a las blancas un peligroso ataque, para defenderse del cual las negras tuvieron que ceder nada menos que

Diagrama núm. 137



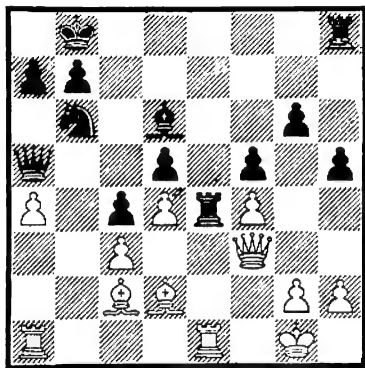
GRENZEL - TEUBNER

(Gera, 1955)

Juegan las negras

tres peones: 2. $T \times A!$, $P \times T$; 3. $A7A$, $T7CR$; 4. $A6C$, $D1CR$ (después de 4. ..., $D2C$ seguiría 5. $D8C+$, $D1C$; 6. $D6D$, $D2C$; 7. $D8D+$); 5. $D7R$, $D2C$; 6. $D8D+$, $D1C$; 7. $D \times PA+$, $D2C$; 8. $D8D+$, $D1C$; 9. $D7R$, $D2C$; 10. $D8R+$, $D1C$; 11. $D \times PR+$, $D2C$; 12. $D8R+$, $D1C$; 13. $D \times P$, y las blancas ganaron con facilidad.

Diagrama núm. 138



SMISLOV - MAKOGONOV

(XIII Campeonato Ruso)

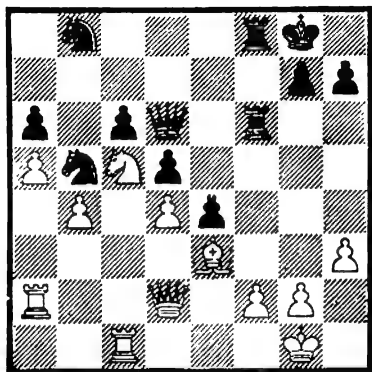
Juegan las blancas

En el diagrama núm. 138 las negras acaban de jugar $T5R$, ofreciendo la calidad, calculando que después de 1. $A \times T$, $PD \times A$ el caballo se situará en la fuerte casilla 4D, compensando la posición el material sacrificado. Pero Smislov no aceptó el regalo, y jugó 1. $D3C!$, $T1C$; 2. $D5C$ (amenazando 3. $D6A$, seguido de $D7A$), 2. ..., $A2R$; 3. $D6T$, $A3A$; 4. $D7T$, $T2C$; 5. $D8T+$, $C1A$. Después de cinco jugadas de dama, las negras se ven forzadas al repliegue del caballo, y ahora la torre ya puede tomarse: 6. $A \times T$, $PD \times A$; 7. $D8A!$. Precisa ganancia de un tiempo para trasladar la dama al flanco de su nombre, y aprovechar la abierta columna caballo dama para el ataque directo: 7. ..., $D1D$; 8. $D4C$, $T2AD$; 9. $P5T$, $P3T$; 10. $TD1C$, $A2R$; 11. $D4T$, $D2D$; 12. $D2T!$ (mejor que cambiar las damas, toda vez que la posición de las negras, a pesar de la desventaja de calidad, es muy firme), 12. ..., $D4D$; 13. $T2C$, $C2T$; 14. $T6C$, $C3A$; 15. $TR1C$, $R1A$; 16. $D2C$, $C \times PT$; 17. $T \times PCR$. La superioridad material de las blancas se impuso finalmente, aunque la partida se prolongó todavía veinte jugadas más.

En todos los ejemplos que acabamos de ver se pone de relieve la más destacada propiedad de la dama, o sea su gran capacidad como pieza de ataque. Pero también es útil en misión defensiva.

En la posición del diagrama número 139 podemos apreciar cierta superioridad de las blancas en la columna alfil de dama. En cambio, su blanco de rey aparece algo debilitado, teniendo las negras perspectivas de ataque (por ejemplo, $T3C - D3A - D5T$ y, eventualmente, $T1A3A$). Por ello las blancas refuerzan la posición de su enroque con una maniobra que finaliza situando su dama en la casilla 2TR: 1. $D2R!$, $T3C$; 2. $D5T$, $D1D$; 3. $T2T2A$ (una pequeña trampa. Las blancas inducen al adversario a situar un caballo en su casilla 5AD. Si 3. ..., $C6T$, seguiría 4. $T3A$, $C5A$; 5. $T \times C!$, $P \times T$; 6. $C \times PR$, las

Diagrama núm. 139



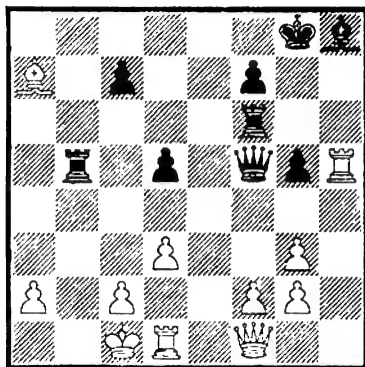
DUBININ - VELTMANDER
(III Campeonato Ruso por correspondencia)

blancas tienen dos peones a cambio de la calidad, y un juego excelente), 3. ..., C3D; 4. D5R, T4A; 5. D2T!. La jugada clave de la maniobra. El peligro contra el enroque ha disminuido notablemente, y las blancas pueden dedicarse ahora con mayor tranquilidad a reforzar su presión en la columna alfil dama. Las negras debían responder aquí 5. ..., D1AR!, manteniendo el equilibrio (es un espejismo 5. ..., D5T, a causa de 6. C7C!, C×C; 7. D×C+, T1A; 8. D2T!). En la partida continuaron erróneamente 5. ..., T3C3A?, que permite a las blancas seguir muy energicamente 6. P4C!, T3C (6. ..., T6A; 7. A5C); 7. C×PT!, C×C; 8. T×P. Un interesante ejemplo de «tenedor» de torre. Al tener que desplazar la torre 3C desaparece la clavada, perdiendo las negras la torre de 4AR. Siguió 8. ..., C×P; 9. T×C, D×T; 10. D×D, T×D; 11. P×T, T3TD; 12. T1C, C7A; 13. T5C, ganando las blancas el final gracias al peón de ventaja.

Por su facilidad de tralación, la dama puede desplazarse rápidamente de uno a otro flanco, aprovechando el momento más favorable. Ya hemos podido comprobar en el diagrama núm. 138 tal facultad, pero se

aprecia aún más claramente en los tres ejemplos que siguen.

Diagrama núm. 140

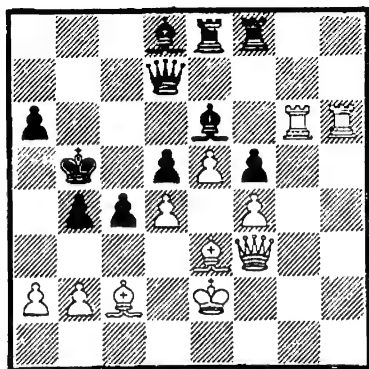


VLK - DURAS
(Praga, 1899)
Juegan las negras

Diagrama núm. 140: 1. ..., **D5C!**. Excelente jugada que amenaza la torre blanca de 5TR, y prepara una fina amenaza de mate en el flanco opuesto: 2. **D1T, T8C+**; 3. **R×T** (o bien 3. **R2D, T×P+**; 4. **A×T, A6A+**, etcétera), 3. ..., **T3CD+**! (si 4. **A×T, D5C+**; 5. **R1A, A7C+**; 6. **R1C, A6T+**, y mate a la siguiente); 4. **R1A, A7C+**; 5. **R2D, A6A+**; 6. **R1A** (6. **R×A, D5C, mate**; o bien 6. **R3R, T3R, mate**), 6. ..., **T8C+**!; 7. **R×T, D5C+**; 8. **R1A, D7C, mate**.

Contemplando la posición del diagrama núm. 141 se podría pensar que la jugada 1. **DIT** sólo tiene por objeto proteger a la torre para su entrada en la séptima horizontal. Pero en realidad sólo disimula una fina combinación de ataque contra el rey contrario: 1. ..., **A3C?**; 2. **D1d!**, **R4T**; 3. **P3T!**, **P6C**; 4. **A×P!**, **D4C** (si 4. .. **P×A**; 5. **D×P**, **D4C+**; 6. **D×D+**, seguido de **T×A**, con un final ganado fácilmente); 5. **A2D+**, **P6A+**; 6. **R1R!**, **A×P**; 7. **P×P**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 141



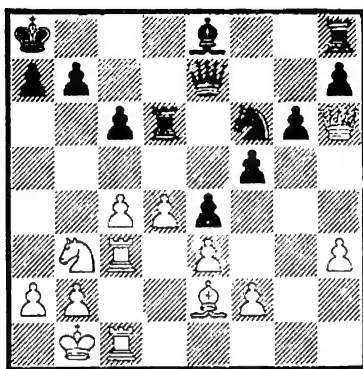
REJFIR - K. TREYBAL

(Praga, 1928)

Juegan las blancas

En la posición del diagrama número 142 es visible que las negras tienen el flanco de rey muy sólido y, por consiguiente, la dama blanca ha quedado allí completamente desplazada. Para cooperar al ataque contra el enroque largo contrario es necesario su traslado al flanco opuesto. Las blancas lo consiguieron de manera rapidísima: **1. D4A!, A2A?** (mejor 1. ..., T1D); **2. D5R!, T1R;** **3. D5T!**. El desarrollo posterior de

Diagrama núm. 142



UJTELKI - OLEXA

(Macht Bratislava-Brno 1947)

la partida pertenece mejor al capítulo «Ataque contra el enroque», pero lo vamos a desarrollar a continuación con toda brevedad: 3. ..., T3D1D; 4. D4T, D2A; 5. C5A, T2R; 6. P4C, A1R; 7. R1T, D1A; 8. D3T!, P5A; 9. P5C, P3C; 10. C4T, T2CD; 11. P5A!, D×P; 12. P×PA, A×P; 13. A6T, T2C; 14. P×P A2C; 15. T7A!, A×A (tampoco salva 15. ..., T×T; 16. P×T, T1AD; 17. A5A+, R×A; 18. D4C+, R1T; 19. D5T); 16. T×T. Las negras abandonaron.

SECCIÓN DE PARTIDAS

DEFENSA DE LOS DOS CABALLOS

TSCHIGORIN - CHAROUSEK

(Budapest, 1896)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A4A, C3A; 4. P4D, P×P; 5. O-O, A4A; 6. P5R, P4D; 7. P×C, P×A; 8. T1R+, A3R; 9. C5C.

En las aperturas clásicas, como la que nos ocupa, el desarrollo táctico de las piezas suele ser acelerado, preparando desde el primer momento combinaciones o celadas. La jugada del texto ya puede inducir al error a un jugador poco experimentado: 9. ..., D×P; 10. C×A, P×C; 11. D5T+, ganando una pieza.

9. . . , D4D; 10. C3AD!, D4A.

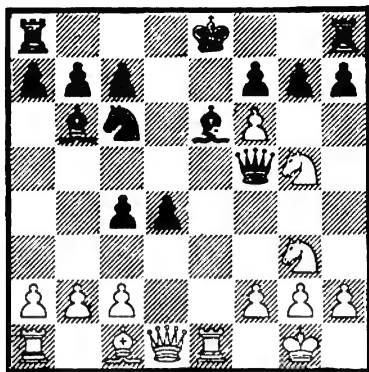
No es posible 10. . . , P×C, por 11. D×D. El alfil está «clavado».

11. CD4R, A3C?.

Un tiempo desperdiciado, según conclusión de los teóricos, después de las experiencias de varias partidas. La jugada justa es 11. ..., O-O-O. Tampoco es satisfactoria la retirada 11. ..., A1A. En una partida Saschaiev-Romanischin (Lodz, 1947) las blancas hicieron una buena demostración de la poderosa efectividad de sus piezas: 12. C×PA, R×C; 13. C5C+, R1C; 14. P4CR, D4D (14. . . , D×P+; 15. D×D, A×D; 16. P7A++);

15. C×A, C4R; 16. P7A+, R×P; 17. C5C+, R1C; 18. T×C!, D×T; 19. D3A, y las negras abandonaron.

12. C3C.



Con esta jugada las blancas ya declaran el plan que van a seguir para obtener el máximo rendimiento de sus piezas. En una partida posterior contra Teichmann el mismo Tschigorin jugó otra línea también muy fuerte: 12. P×P, T1CR; 13. P4CR, D3C; 14. C×A, P×C; 15. A5C, T×P; 16. D3A, P4R; 17. C6A+, R2A; 18. P4TR, explotando igualmente la difi-

cil situación del rey negro. En la posición del diagrama hay todavía otra fineza táctica después de 12. ..., D×P3A; 13. C5T, D3C; 14. C×A, P×C; 15. T×P+, D×T; 16. C×P+, ganando la dama.

12. ..., D3C; 13. C×A, P×C; 14. T×P+, R2D.

Parece que las negras logran una posición cómoda al asegurarse la posesión de la columna de rey abierta. No valdría para las blancas 15. P×P, D×T; 16. P×T=D, T×D; su superioridad en el flanco de rey se vería compensada por los fuertes peones centrales de las negras.

15. C5T!.

Con esta fuerte jugada las blancas aseguran su ventaja. Se defiende el peón 6AR (15. ..., P×P; 16. T×P), y la torre no puede capturarse (15. ..., R×T; 16. C4A+).

15. ..., TR1R; 16. C4A, D2A.

Hay que defender el peón CR, pues si 16. ..., D4A, sigue 17. P4CR, D4AD; 18. T×T, T×T; 19. P×P, y el peón libre decidiría (19. ..., P6D; 20. A3R).

17. D3A!.

Sin esta jugada las negras tendrían ventaja, dado su dominio de la columna de rey. No vale para las negras 17. ..., T×T; 18. D5D+, R1A; 19. C×T, quedando sin desarrollo la torre de dama.

17. ..., TD1D; 18. A2D (?).

Jugada inexacta. Después de la misma, la ventaja de las blancas queda reducida al mínimo. Tschigorin quiso terminar rápidamente el desarrollo y mantener el rey contrario en el centro, sin percatarse que daba un tiempo de respiro a las negras, y la oportunidad de consolidar la posición. Era mucho me-

jor la continuación 18. D5D+, R1A; 19. D5AR, R1C; 20. A2D, P×P; 21. T×P, D2D; 22. C6R, T1AD; 23. T1R, con clara superioridad de las blancas, según manifestó el mismo Tschigorin una vez terminada la partida.

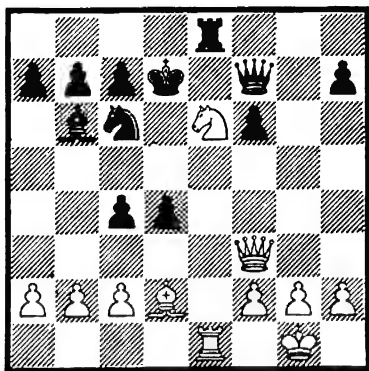
18. ..., P×P.

Naturalmente, no 18. ..., T×T?; 19. D5D+, R1R; 20. D×T+, R1A; 21. P×P+, R×P; 22. T1R, con ataque decisivo.

19. TD1R, T×T?.

Las negras compensan el error cometido por las blancas en la jugada 18. Después de 19. ..., C4R!; 20. D5D+, R1A; 21. T×T, D×T!; 22. D4R, D2A, el juego quedaría casi nivelado. Ahora se van a producir giros interesantes.

20. C×T, T1R.



21. C5C!, T×T+; 22. A×T, D2R; 23. D5A+, R1D.

Después de 23. ..., R1R; 24. C4R! se amenazaría tomar el peon con jaque. Pero no sería bueno 24. C4R después de la jugada del texto por 24. ..., P6D, y las negras lograrían buen contrajuego con el peón libre. Al parecer, esto es lo que había calculado Charousek al efectuar su jugada 19, sin prever la respuesta de las blancas que sigue.

24. A2D!

Protege indirectamente el caballo (24. ..., P×C??; 25. A×P), y se amenaza tomar el importante peón torre rey negro. En este caso, el peón torre rey blanco sería decisivo.

24. ..., D7R.

A primera vista, una fuerte jugada. Pero las blancas son primero, y el ataque combinado de dama y caballo ha de envolver al rey negro en una red de mate.

25. D×PA+, C2R.

También las blancas ganarían después de 25. ..., R1A; 26. D5A+, R1D; 27. P4TR!, D×A; 28. D6R, C2R; 29. C7A+, R1R; 30. C5R, de forma análoga a la continuación de la partida.

26. P4TR!, P6D.

Sólo lograría prolongar la parti-

da, sin variar el resultado, la continuación 26. ..., D×A; 27. C7A+, R1A (27. ..., R1R; 28. C5R, D8D+; 29. R2T, D4T; 30. P4CR!); 28. D×C, D8A+; 29. R2T, D5A+; 30. R3T, D4A+; 31. R3C, D3C+; 32. R4A, D1C; 33. C5R. La superioridad de las blancas en el flanco de rey debe imponerse.

27. C7A+, R1A.

Caso de que el rey fuera a la casilla 1R, sigue 28. C5R, y las negras tendrían que sacrificar una pieza (28. ..., D×P+) para evitar el mate.

28. D8T+, R2D; 29. D8D+, R3R; 30. C5C+, R4A; 31. D8AR+, abandonan.

Si 31. ..., R5C, sigue 32. D4A+, R4T; 33. C4R!, etc. Esta partida es un buen ejemplo de la maestría de Tschigorin en el juego abierto. Tras una sucesión de giros tácticos el juego efectivo y conjuntado de sus piezas alcanza rara perfección.

APERTURA VIENESA

ALEKHINE - LEWITZKY

(Match San Petersburgo, 1913)

1. P4R, P4R; 2. C3AD, C3AR; 3. A4A, C×P!; 4. D5T, C3D; 5. A3C, C3A; 6. P3D.

Es interesante la maniobra que se inicia con 6. C5C, basada en un «tenedor» de caballo. La mejor defensa para las negras es 6. ..., P3CR; 7. D3A, P4A; 8. D5D, D2R; 9. C×PA+, R1D; 10. C×T, P3C. Las blancas han ganado calidad, pero a costa de gran retraso en el desarrollo. Después del inminente A2C, las negras podrán atacar peligrosamente. Pero tampoco la jugada del texto alcanza para compensar el peón sacrificado.

6. ..., A2R.

Todavía más preciso parece 6. ..., P3CR, seguido de A2C y O-O. Des-

pues podrían las negras terminar el desarrollo sin grandes dificultades.

7. C3A, P3CR.

Aunque no pueda conceptuarse esta jugada como un error, con 7. ..., O-O las negras habrían tenido un juego más cómodo. Después de 8. C5CR, P3TR; 9. P4TR, C5D, se cambia una de las activas piezas blancas (C3AR o A3CD).

8. D3T, C4A; 9. P4C, C4A5D; 10. A6T.

Las blancas ya tienen ahora una compensación por el peón sacrificado: impiden el enroque. Pero Lewitzky podía haber jugado 10. ..., A1A!, con lo cual el ataque de las blancas cedería pronto en su violencia. El

intento de recuperar el peón, 11. $A \times A$, $T \times A$; 12. $C \times C$, $C \times C$; 13. $D \times P$, daría mejor juego a las negras al responder 13. ..., $D4C$. En lugar de ello, las próximas jugadas de las negras retrasan su desarrollo y aumentan la posición insegura de su rey.

10. ..., $C \times A$; 11. $PT \times C$, $P4A?$!

Aun era tiempo para jugar 11. ..., $A1A$.

12. $A7C$!

Claro es que no sería bueno 12. $P \times P$ a causa de 12. ..., $P3D$!, después de lo cual las negras tendrían un juego excelente.

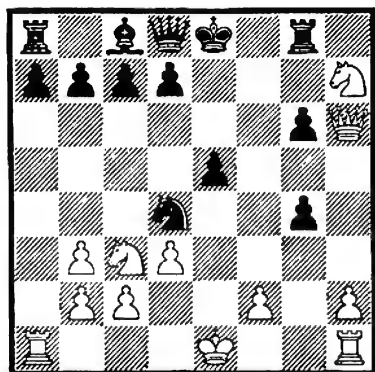
12. ..., $P \times P$; 13. $D6T$!, $A1A$.

Forzada, pues si 13. ..., $T1CR$ sigue 14. $D \times PT$, $T \times A$; 15. $D \times T$, $P \times C$, y ahora un bonito mate con el caballo: 16. $D8C+$, $A1A$; 17. $D \times P+$, $R2R$; 18. $C5D$ mate.

14. $A \times A$, $T \times A$; 15. $C5CR$, $C5D$.

Parecía fuerte 15. ..., $D3A$, pero las blancas, contestando sencillamente 16. $O-O$ amenazarían $C \times PT$ y $C5D$.

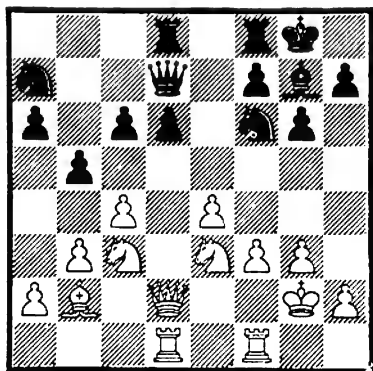
16. $C \times P$, $T1CR$.



DEFENSA INDIA DE REY

KOTOV - BARCZA
(Torneo Interzonal 1952)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, A2C; 4. P4R, P3D; 5. P3CR, O-O; 6. A2C, P4R; 7. CR2R, P×P; 8. C×P, C3A; 9. C2A, A3R; 10. P3C, D2D; 11. O-O, A6T; 12. P3A, A×A; 13. R×A, P3TD? (es mejor 13. ..., C4TR, seguido de 14. ..., P4AR); 14. A2C, C2T; 15. D2D, P4CD; 16. C3R, P3A; 17. TD1D, TD1D.



Las negras han jugado la apertura poco activamente, y su tímida demostración en el flanco de dama lo ha debilitado sensiblemente. Precisamente ello posibilita una interesante maniobra de las blancas, coronada con una bella combinación final en la que toma parte activa su fuerte alfil.

18. C2R!.

Con la interesante amenaza posicional 19. D5T, contra la cual no vale 19. ..., D2C? a causa de 20. P5R!, C4T; 21. P4CR, ni tampoco 19. ..., D1A; 20. P×P!, con ventaja para las blancas en la columna alfil dama.

18. ..., D2A; 19. A3A!, D2R.

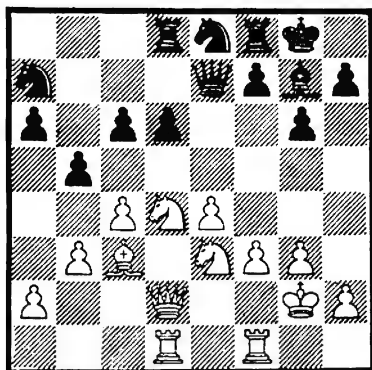
La jugada natural 19. ..., T2D fracasaría por la fina continuación 20.

D2C!. Si ahora 20. ..., C1R, sigue 21. A×A, C×A; 22. C4C, con gran ventaja posicional para las blancas; y si 20. ..., D1D, entonces 21. D3T!, que gana un peón. Poco a poco se evidencia que la presión del alfil de las blancas en la gran diagonal ejerce un importante papel.

20. C4D.

Amenaza 21. C4D5A, y si 21. ..., P×C, sigue 22. C×P, D3R; 23. C×A, ganando en seguida.

20. ..., C1R.



21. C4D5A!!.

Una bonita continuación que demuestra que la última jugada de las negras era insuficiente para impedir la amenaza C5A. La combinación se basa en el potente alfil blanco, y una vez desaparecido su oponente de la casilla 2CR, tiene una sorprendente «punta» en la tranquila jugada 24.

21. ..., P×C; 22. C×P, D2A.

A primera vista parece mejor 22. ..., D3R, pero después de la siguiente

te maniobra forzada las negras perderían rápidamente: 23. A×A, C×A; 24. D5C, D4R (24. ..., D3C?; 25. C7R+); 25. C6T+, R1T; 26. D×D, P×D; 27. T×T, T×T; 28. C×P+, etcétera.

23. C×A, C×C; 24. A6A!.

Ahora queda claro el sentido de la combinación. La defensa P3AR no será posible, y se amenaza D5C. No resuelve nada 24. ..., C3R, que sería contestada con 25. P4A y P5AR. El

reagrupamiento 24. ..., R1T y T1CR sigue en la partida.

24. ..., R1T; 25. D5C, T1CR; 26. P4TR, TD1R.

Un último intento. Las negras quieren eliminar el alfil, aun a costa de la calidad.

27. P5T, T4R; 28. A×T, P×A; 29. D6A!, C1A; 30. P6T, C2R; 31. T2D!. Las negras abandonaron. No hay defensa contra la doblada de torres en la columna de dama.

APERTURA ESPAÑOLA

WITKOWSKI - PACHMAN

Match Checoslovaquia-Polonia
(Praga, 1955)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, C3A; 5. O-O, P4CD; 6. A3C, P3D; 7. P3A, A2R; 8. T1R, O-O; 9. P4D, A5C; 10. P5D, C4TD; 11. A2A, P3A; 12. P×P, D2A; 13. P3TR, A3R!.

Esta jugada no es estrictamente teórica. Normalmente, en posiciones análogas el alfil se retira a la casilla 4TR, pero en ella queda poco activo y puede ser hostilizado con P4CR en el momento adecuado. La única desventaja de la jugada del texto es que las blancas pueden responder 14. C5C, para cambiar el caballo por el alfil, como sigue en la partida. Sin embargo, después de 15. ..., P×C, la apertura de la columna alfil rey compensa a las negras de la pérdida del par de alfiles.

14. CD2D, C×PA; 15. C5C?

Era mejor 15. D2R, toda vez que si las negras quieren efectuar la ruptura P4D, es prudente precederla de 15. ..., TR1R, para proteger el peón de rey. Entonces sería el momento oportuno para jugar 16. C5C, y después de 16. ..., P4D; 17. C×A, P×C, la torre negra ha de regresar

a la casilla 1AR, con la consiguiente pérdida de dos tiempos. Un interesante ejemplo de desviación posicional de una torre.

15. ..., P4D; 16. C×A, P×C; 17. C3A P3TR!.

Una jugada precautoria, que el principiante efectúa frecuentemente en la fase inicial de la partida sin motivo que la justifique. Pero aquí existe un motivo serio; sin ella, las blancas podrían jugar 18. A5C, y después del cambio A×C la posición podría derivar rápidamente hacia un final de empate, facilitado por los alfiles de distinto color.

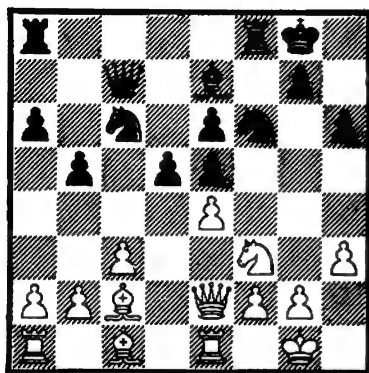
18. D2R.

(véase diagrama)

18. ..., A4A!.

Véase el comentario a la jugada 15. El peón de rey está defendido indirectamente. A 19. P×P, P×P; 20. C×P, C×C; 21. D×C, sigue 21. ..., A×P+.

19. A3R, P5D; 20. A2D, P×P; 21. P×P.

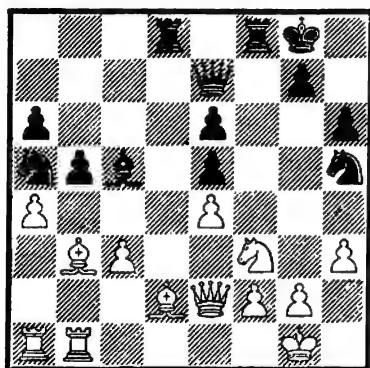


Si 21. A×P, la jugada 21. ..., C4TR sería todavía más efectiva. Con la del texto las blancas preparan P4TD, para obtener contrajuego en el flanco de dama.

21. ..., C4TR; 22. A3C, D2R; 23. P4TD, C4T; 24. TR1CD.

Parece que la acción de las blancas tenga que verse coronada por el éxito. Las negras no pueden defender el PCD, y si 24 ..., P×P; 25. T×P, C×A; 26. T×C, el peón torre dama negro queda debilitado.

24. ..., TD1D!.



Sacrificio de peón, al que seguiría el de calidad si 25. P×P: 25. ...,

T×A!; 26. C×T, T×P; 27. D×T, A×D+; 28. R×A, D4A+, ganando; o bien 26. D×T, C×A; 27. T×C, T×C!; 28. P×C, C5A, y las blancas sólo pueden evitar el mate a costa de perder una torre (29. R1A, D4C; 30. D2A, D7C+; 31. R1R, D8C+, etc., o bien 30. D2C, D7C+; 31. R1R, C6D+). Las dos torres conservan una situación privilegiada en las columnas abiertas.

25. A3R, A×A.

Es sensible tener que cambiar este alfil, pero a pesar de ello el ataque de las negras podrá progresar.

26. D×A, C5AR!.

Se amenaza 27. ..., T6D; 28. D1R, T×C. No es posible 27. C×P, por 27. ..., D4C.

27. C1R, P×P!.

De repente, surge el lado débil de la jugada 23. P4TD. Las blancas no pueden responder 28. A×PT, a causa de 28. ..., C5A!, ni tampoco 28. T×P, C×A; 29. T×C, T8D, con entrada decisiva de la torre negra en la primera horizontal. Por ejemplo: 30. R2T!, D4C; 31. P3C, C×P; 32. R×C, D×D; 33. P×D, T×C; 34. T×P, T×P; 35. T×P, T1-6A, ganando las negras el final de torres. Con un peón de menos, la posición de las blancas se derrumba rápidamente.

28. A2T, D4C.

De nuevo la fuerte amenaza 29. ..., T6D!. La ventaja de las negras es ya definitiva.

29. T1D, C6C; 30. TD1C, T×T; 31. T×T, T1D; 32. T×T+, D×T; 33. C3., D8D+; 34. R2T, D7R; 35. C×P, D×D; 36. P×D, C7R; 37. P4A, C6A; 38. A×C, P×A; 39. C3D, C×P; 40. R1C, P4TD; 41. C2C, C4A. Las blancas abandonaron.

GAMBITO DE DAMA

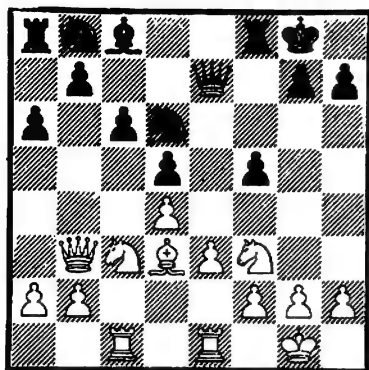
DOBIAS - FLOHR

(Campeonato de Checoslovaquia 1938)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, P3TD; 4. P×P, P×P; 5. D3C?, P3AD; 6. A4A, A3D; 7. A×A, D×A; 8. P3R, C3A; 9. A3D, O-O; 10. T1A, D2R (10. ..., T1R!; 11. C3A, C5R, seguido de C2D y C3AR); 11. C3A, C5R; 12. O-O, C3D? (C2D); 13. TR1R.

Las blancas, al efectuar su quinta jugada (5. D3C?) descubrieron que no tenían intención de jugar el conocido y hoy preferido ataque de «minorías». Con la jugada del texto preparan P4R, aprovechando los dos tiempos perdidos por las negras (C5R y C3D).

13. ..., P4AR?.

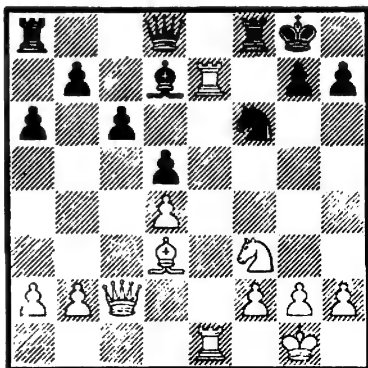


Esta jugada no impide la ruptura P4R, incluso tal vez la favorece. Tampoco era convincente 13. ..., A4A, a causa de 14. A×A, C×A; 15. P4R, P×P; 16. T×P, y la dama negra no tiene retirada que satisfaga plenamente. La relativamente mejor continuación era 13. ..., C2D; 14. P4R, P×P; 15. C×P, C×C; 16. T×C, D3D, seguido de C3A.

14. P4R!, PA×P; 15. C×PR, C×C; 16. T×C!, D1D; 17. TD1R.

La columna de rey ha quedado en poder de las torres blancas, sin que pueda impedirse su irrupción en la séptima horizontal.

17. ..., C2D; 18. T7R, C3A; 19. D2A, A2D.



Naturalmente, no 19. ..., C5R, por 20. A×C, D×T; 21. A×PT+. Las negras no tienen defensa contra la amenaza A×PT+, así es que su última jugada 19. ..., A2D no puede considerarse un error.

20. A×PT+.

Jugada que debía haber ganado rápidamente. No es posible 20. ..., C×A por 21. D6C, con mate imparables.

20. ..., R1T; 21. A5A?

Las blancas se conforman con la ganancia de un peón, en lugar de continuar el ataque empleando todos sus efectivos: 21. D6C, C1R; 22. C5C, A4A; 23. D5T, C3A; 24. C7A+, T×C; 25. D×T, y las negras deben rendirse. La partida continuó 21. ..., T1R; 22. T×T+, A×T; 23. C5C, D4T;

24. D3A, D×D; 25. P×D, y sólo después de 109 jugadas las blancas pu-

dieron imponer definitivamente su superioridad.

DEFENSA INDIA DE DAMA

SAEMISCH - NIEMZOWITSCH

(Copenhage, 1923)

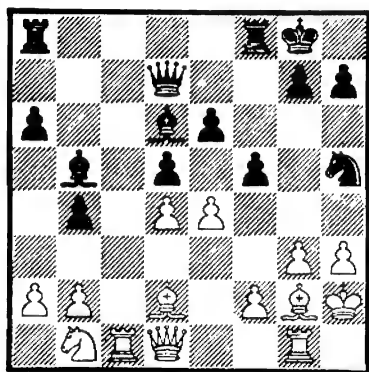
1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AR, P3CD; 4. P3CR, A2C; 5. A2C, A2R; 6. C3A, O-O; 7. O-O, P4D; 8. C5R, P3A; 9. P×P?, PA×P; 10. A4A, P3TD; 11. T1A, P4CD; 12. D3C, C3A; 13. C×C, A×C; 14. P3TR, D2D; 15. R2T, C4T; 16. A2D, P4A; 17. D1D, P5C; 18. C1C, A4CD, 19. TIC.

Las piezas blancas se han ido situando desfavorablemente, y su posición ha quedado muy restringida. Por ello es lógico que busquen una posibilidad de liberarse. La jugada del texto tiene por objeto seguir con P4R, amenazando con la dama el C4TR negro.

19. ..., A3D!.

Aparentemente, esta jugada favorece el plan de las blancas, toda vez que después de 20. P4R, C3A sigue P5R, ganando una pieza

20. P4R?.



Cuando se abre el juego, la ventaja es para el bando que tiene me-

jor desarrollo de piezas. Es indiscutible que aquí las blancas provocan la apertura de la columna alfil de rey, facilitando la irrupción de una torre contraria en la segunda horizontal. El precio que las negras pagan por tal beneficio es modesto: una pieza a cambio de dos peones.

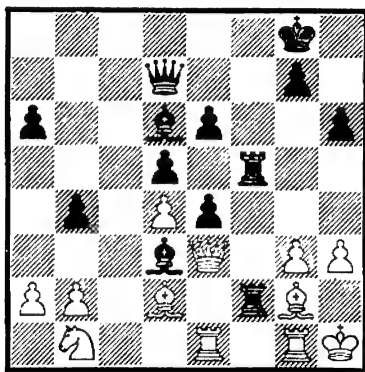
20. ..., PA×P!; 21. D×C, T×P; 22. D5C.

Después de 22. D1D, TDIAR, las blancas no podrían impedir T1-6AR.

22. ..., TDIAR; 23. R1T, T1-4AR; 24. D3R, A6D.

Se amenaza T7R, ganando la dama. También era fuerte 24. ..., T7R, seguido de 25. ..., T4-7A, pero Niemzowitsch previó que, después de su próximo movimiento, las blancas no tendrían jugada útil.

25. TD1R, P3TR.



Las blancas abandonaron. Ninguna de sus piezas puede moverse, y

si 26. R2T, o 26. P4C, la respuesta 26. ... T4-6A decide. El diagrama refleja claramente la fuerza que ejercen las torres dobladas en una co-

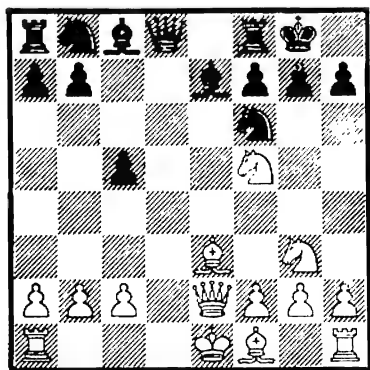
lumna abierta, una de ellas dominando, además, la séptima horizontal.

DEFENSA GARO-KANN

ALEKHINE - TARTAKOWER

(Keeskemet, 1927)

1. P4R, P3AD; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, P-P; 4. C-P, C3A; 5. C3C, P4R; 6. C3A, P-P; 7. C-P, A4AD (A2R!); 8. D2R+, A2R; 9. A3R, P4A?; 10. C4D-5A, O-O.



¿Está peligrosamente falta de desarrollo la posición blanca a consecuencia del jaque en 2R? La preparación del enroque corto 11. D3A sería contestada con 11. ... C3A, ocasionando a las blancas ciertas dificultades. Pero Alekhine continuó con una enérgica jugada, tan sorprendentemente sencilla como eficaz.

11. D4A!.

Normalmente, son desventajosas las jugadas de dama sin haber completado el desarrollo, a causa de la falta de colaboración de sus piezas, y por su exposición al ataque de las contrarias. Pero en este caso la dama no queda tan aislada, antes al contrario, trabaja en coordinación

estrecha con sus electivos, como vamos a ver en seguida:

1. Ataque al peón alfil dama negro, conjuntamente con el alfil de dama.

2. Preparación de la maniobra A3D y O-O-O. Juego combinado de la dama con el alfil de rey.

3. Posibilidad de traslado de la dama a la casilla 4TR, para atacar el enroque contrario en colaboración con todas las piezas menores.

Un par de jugadas más, y será la dama negra, en vez de la blanca, la que estará en peligro.

11. ... T1R?.

Las negras no intuyen el riesgo, y defienden el P3D indirectamente con una jugada de desarrollo. Era necesaria 11. ... P3CD, pero también después de 12. T1D, C2D; 13. D4TR, las negras tendrían problemas. Con la jugada del texto se ofrece a la dama blanca un futuro objetivo de ataque hacia el peón 7AR.

12. A3D, P3CD; 13. O-O-O, A3T.

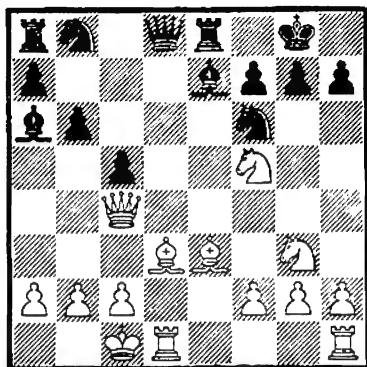
(ver diagrama)

14. C6T+!!.

Una bella combinación, cuya clave veremos en la jugada 18. Contiene distintos motivos de desviación a base de jaques; las negras pierden la dama a cambio de sólo dos piezas.

14. ... P×C; 15. A×PT+!, C×A.

Tampoco salva 15. ... R×A; 16. D×PA+, ni 15. ... R1T; 16. D×PA, C×D2D!; 17. C5A, A1AR; 18. C4T, A2C; 19. A-P!.



16. D4CR+, RIT; 17. T×D, T×T.

O bien 17. ..., A×T; 18. D3A, y las blancas ganan una torre limpia.

18. D4R.

Esta doble amenaza termina prácticamente la partida, toda vez que las blancas van a quedar con suficiente ventaja de material. Continuó: 18. ..., C3AD; 19. D×C, A1AR; 20. C5A, A5A; 21. A×PT, A4D; 22. D7A, TD1A; 23. D4A, T3A; 24. A×A, T×A; 25. D5R+, C3A; 26. C6D!, y las negras abandonaron.

GAMBITO DE DAMA

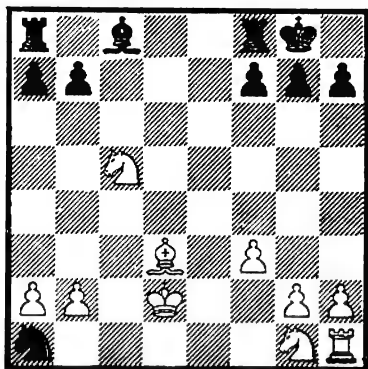
STAHLBERG - DONNER
(Torneo Interzonal 1955)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, C3AR; 4. A5C, P4A?; 5. P×PD, PA×P; 6. D×P, A2R; 7. P4R, C3A; 8. D2D, C×PR; 9. C×C, P×P; 10. A×A, D×A; 11. D×P, O-O; 12. P3A, C5C; 13. D5A?.

Las blancas no pueden evitar el doble de caballo (C7A+), que gana una torre. El problema consiste en saber si el caballo podrá regresar. La jugada del texto, 13. D5A, solo alcanza a igualar el juego. Un análisis posterior ha demostrado que el caballo puede ser cazado gracias a una paradógica pérdida de tiempo: 13. D4A!, A3R; 14. D5A!, D×D; 15. C×D, C7A+; 16. R2D, C×i; 17. C×A, P×C; 18. A3D, TR1D; 19. C2R, T×A+; 20. R×T, T1D+; 21. R3A, T1AD+; 22. R2D, T1D+; 23. R1A, T1AD+; 24. R1C, C7A; 25. T1AD.

13. ..., D×D; 14. C×D, C7A+; 15. R2D, C×T; 16. A3D.

Amenaza ganar el caballo después de 17. C2R. Pero una interesante contraacción en la columna de dama salva la situación.



16. ..., T1D!.

Previene 17. C2R, a la que seguiría 17. ..., P3CD; 18. C4R, T×A+; 19. R×T, A3T+; 20. R3R, A×C; 21. R×A, C7A, con posición de empate.

17. C4R, A3R!.

En una partida Smislov-Geller, XXIII Campeonato Ruso, se jugó 17. ..., T×A+; 18. R×T, P3CD? (A3R!); 19. C3T!, y ahora no hay salvación para el caballo negro.

18. C3T.

En caso de 18. C2R las negras continuarían de manera parecida: 18. ... T×A+; 19. R×T, T1D+; y si 20. C4D, entonces 20. ... C7A!.

18. ... T×A+!; 19. R×T, T1D+; 20. R3A, T1AD+; 21. R2D, T1D+.

La partida finalizó en esta posición, con el resultado de empate. Las blancas no pueden continuar 22. R1A a causa de 22. ... A·P; 23. P3CD, C·P+; 24. R2C, C7D; 25. R·A (25. T1D??, C5A+), 25. ... C×C; 26. P×C, T7D+, con mejor juego para las negras.

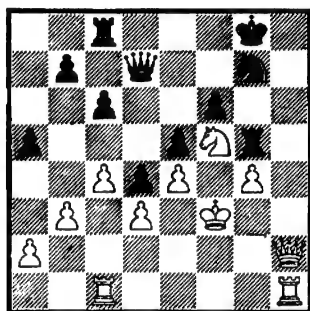
EJEMPLOS PRÁCTICOS

(Las soluciones de los ejemplos prácticos se hallan al final de este tomo, a partir de la página 300)

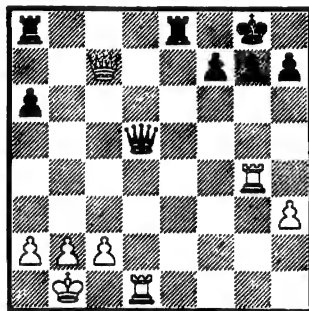
Ejemplos prácticos para el capítulo «Propiedades de las piezas»

I. LA JUGADA INTERMEDIA

1



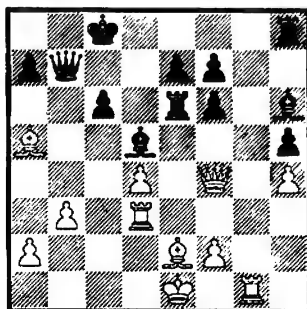
2



Pueden las blancas ganar la torre con
1. D8T+, R2A; 2. D×T?

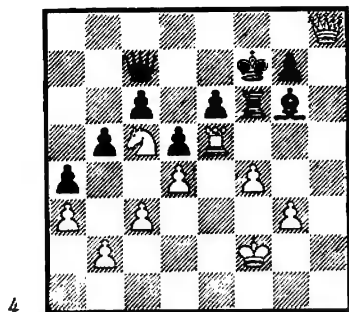
Las blancas no pueden tomar la dama a
causa de T8R mate. Pero, ¿pueden aprove-
char la peligrosa situación de la dama
negra de otra forma?

3

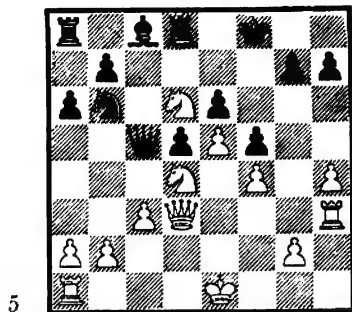


La combinación 1. D×A, T×D; 2. T8C+,
R2D; 3. T8D mate parece excelente. ¿Pue-
den las blancas ponerla en práctica?

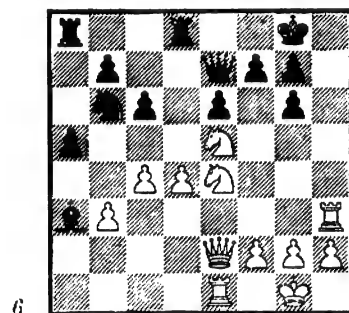
II. EL CABALLO



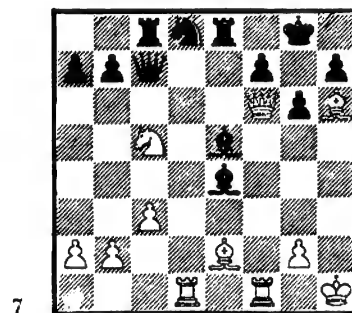
Juegan las blancas y ganan un peón.



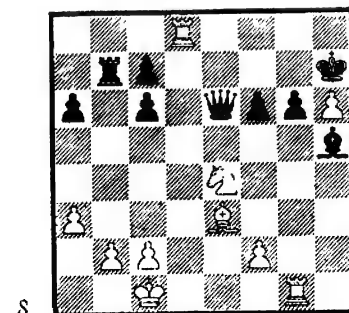
Juegan las blancas y ganan calidad.



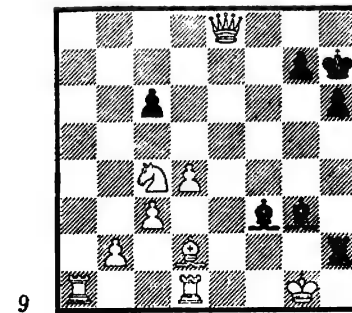
¿Como pueden continuar las blancas su ataque en el flanco de rey?



Juegan las blancas y logran gran superioridad de material.

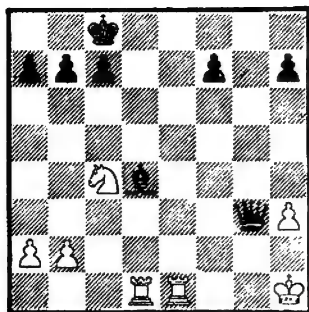


Juegan las blancas y ganan la dama, o dan mate.



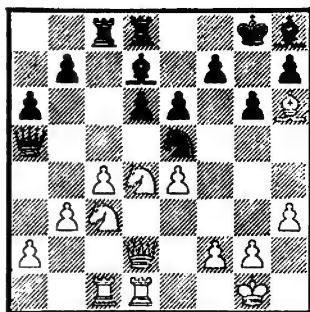
¿Pueden las blancas impedir el mate amenazado?

10



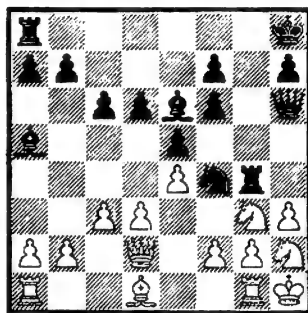
Las blancas abandonaron. ¿Fue justa su decisión?

11



Juegan las blancas y ganan la dama.

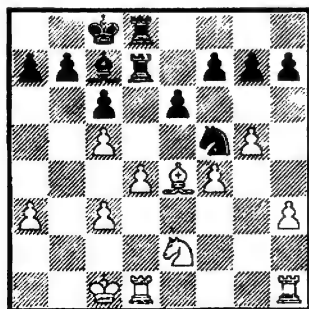
12



Juegan las negras y ganan la dama, o dan mate.

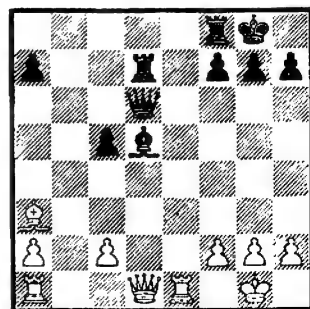
III. EL ALFIL

13



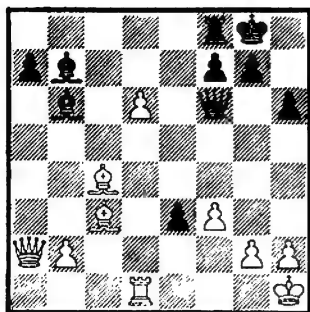
Juegan las negras y ganan un peon

14



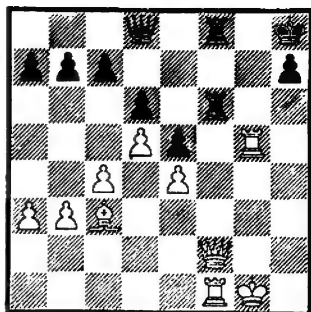
Juegan las blancas y ganan.

15



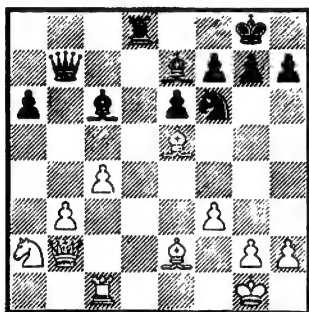
Juegan las negras y fuerzan un mate rápido.

16



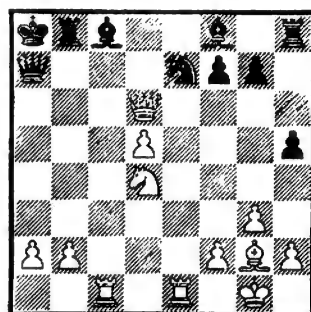
¿Pueden salvarse las blancas?

17



¿Cómo pueden iniciar las negras un ataque en el flanco de rey?

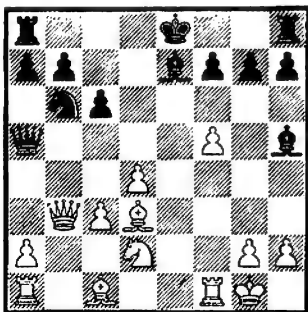
18



Las negras jugaron 1. ... C4A. ¿Qué contestaron las blancas?

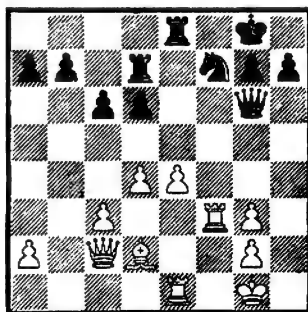
IV. LA TORRE

19

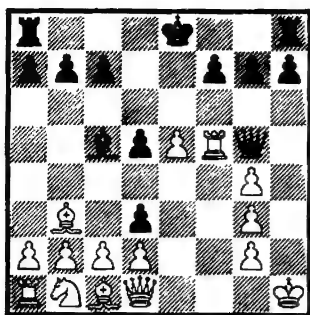


Juegan las blancas y ganan una pieza.

20

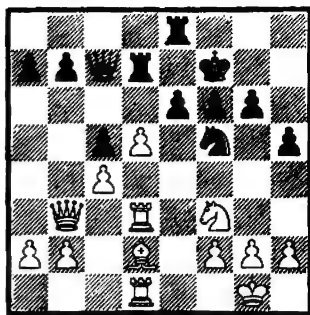


Las blancas jugaron 1. D3C1. ¿Pueden las negras tomar el peón de rey blanco?



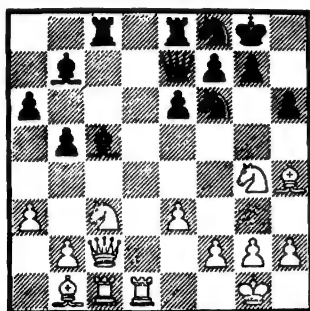
21

Juegan las negras y fuerzan mate, o ganan una torre.



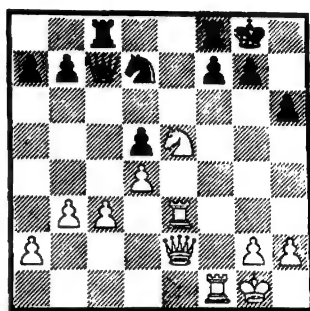
22

¿Cómo pueden las blancas aprovechar sus torres en la columna de dama?



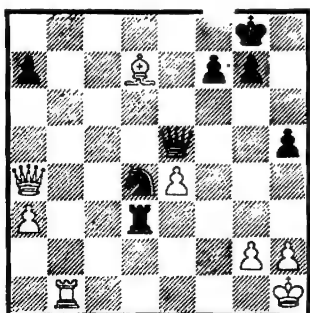
23

Juegan las blancas y logran superioridad material.



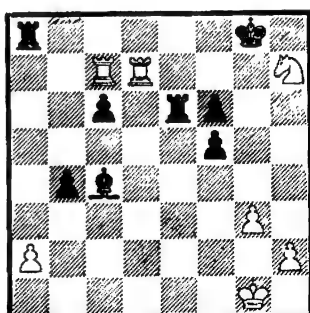
24

Juegan las blancas y ganan rápidamente.



25

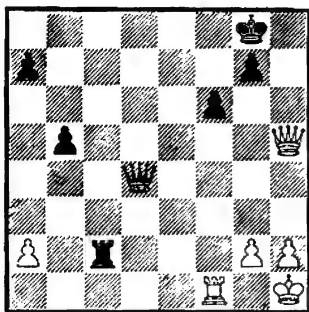
Las negras fuerzan un mate rápido.



26

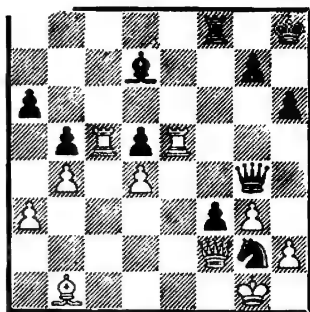
¿Cómo pueden las blancas sacar partido de sus torres dobladas en la séptima horizontal?

27



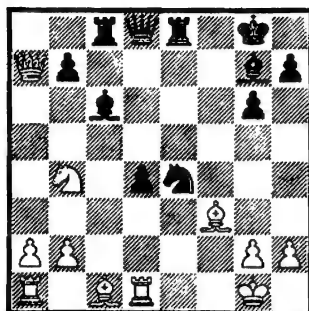
Juegan las blancas y ganan rápido.

28



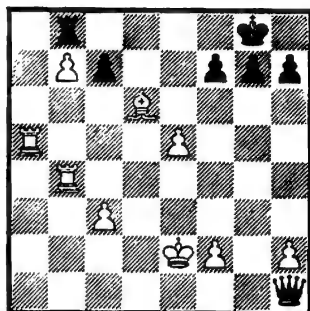
Las blancas jugaron 1. P3T!. ¿Qué siguió después de 1. ..., D×PT?

29



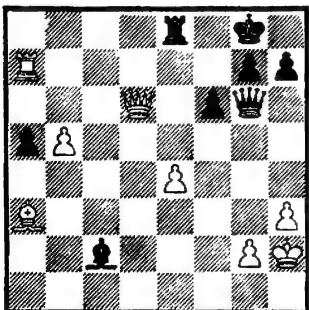
¿Cómo aprovecharon las negras la abierta columna de rey?

30



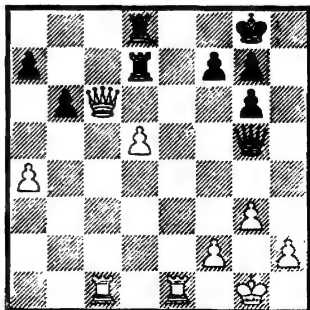
Las negras podían ganar con 1. ..., P4TR. Pero jugaron 1. ..., P×A. ¿Es buena también esta jugada?

31



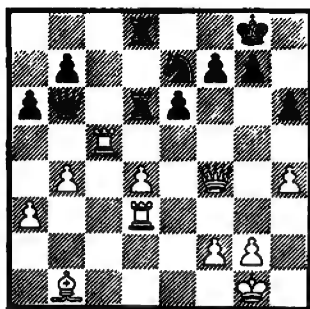
Juegan las blancas y ganan.

32



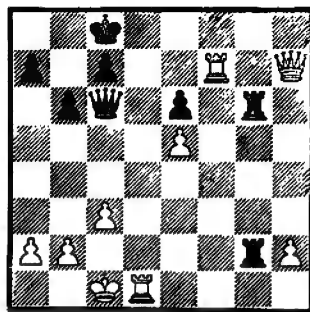
Juegan las blancas y ganan.

33



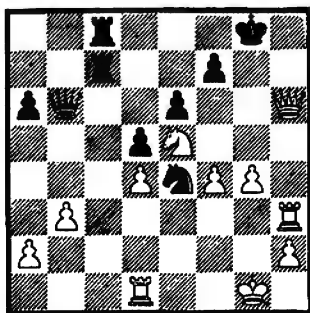
Juegan las negras y logran ventaja material.

34



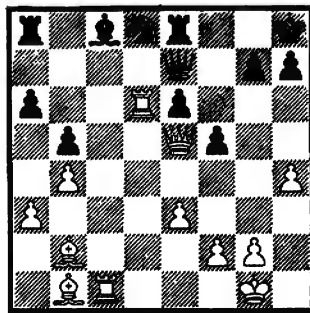
¿Pueden las negras sacrificar una torre, 1. ... T×PC?

35



Juegan las negras y fuerzan un rápido mate.

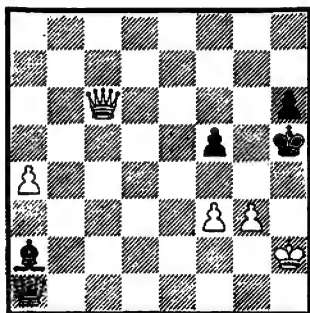
36



Juegan las blancas e inician el camino para ganar.

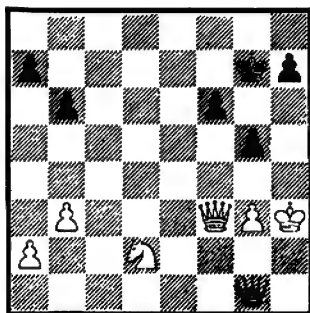
V. LA DAMA

37



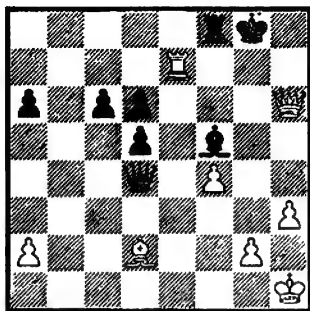
Las blancas ganan en pocas jugadas.

38



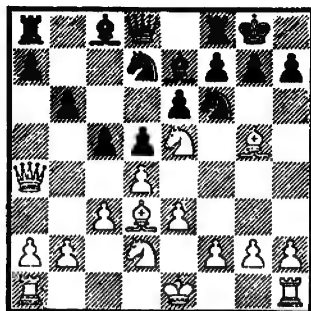
Juegan las negras y fuerzan un rápido mate.

39



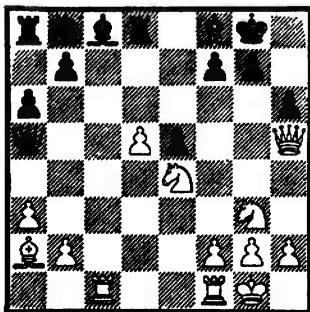
Las blancas fuerzan una maniobra que gana la dama en cuatro jugadas.

40



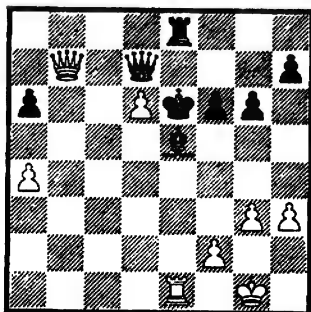
¿Pueden las negras cambiar el caballo blanco en 5R?

41



¿Cómo lograron las blancas debilitar decisivamente la posición del enroque contrario?

42



Las blancas ganaron rápidamente la partida con una maniobra de dama.

UTILIZACIÓN TÁCTICA DE LAS PIEZAS

I. AUMENTO DE LA EFECTIVIDAD DE LAS PIEZAS

Un objetivo esencial en partida viva es dotar a las piezas propias de la máxima efectividad, incluso ya en la apertura. Con las jugadas iniciales 1. P4R o 1. P4D se abren líneas para piezas (dama, alfiles), mientras que la jugada 1. C3AR sólo pone en juego el caballo. En los precedentes capítulos ya hemos conocido buen número de ejemplos en los que aumenta el poder efectivo de las piezas, como por ejemplo, apertura de diagonal para un alfil, conducción de un caballo a casilla dominante, apertura de líneas para las torres, penetración de torres en la séptima horizontal, etc. La efectividad de las piezas puede aumentarse de diversas maneras:

1. Por medio de una reagrupación de piezas.

2. Eliminando peones propios o contrarios de las líneas ocupadas por las piezas (apertura de líneas, columnas o diagonales).

3. Liberación de una casilla para situar en la misma una pieza determinada.

4. Eliminando piezas propias o contrarias de las vías de desplazamiento o movimiento.

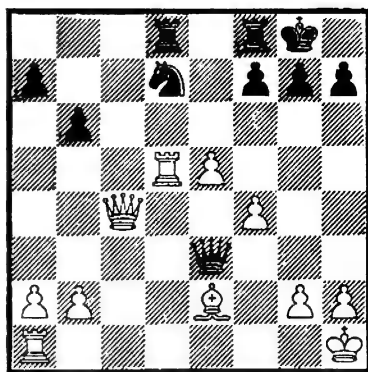
Explicaremos cada uno de los citados elementos empleando algunos ejemplos.

1. Reagrupación de piezas

La forma más sencilla de aumentar la efectividad de una pieza con-

siste en situarla en otra casilla desde la cual domine mas espacio o amenace mayor numero de puntos débiles en la posición contraria.

Diagrama núm. 143



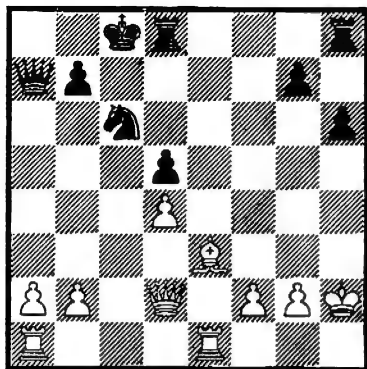
RAUSER - BOTWINNIK
(Campeonato de Rusia 1931)

Juegan las negras

En la posición del diagrama número 143 las blancas tienen un peón de ventaja y amenazan doblar las torres en la columna de dama. No obstante, las negras pudieron igualar el juego mejorando la efectividad de su caballo: 1. ..., C4A!, que amenaza 2. ..., C5R caso de que las blancas jugasen 2. TD1D, y al mismo tiempo ganar una pieza (2. ..., T×T; 3. D×T, D×A). Además, con la ju-

gada de caballo aumentó el poder activo de la torre negra en 1D. Siguió 2. **A3A**, **C6D** (que amenaza el conocido mate de ahogo 3. ..., **C7A+**; 4. **R1C**, **C6T+**; 5. **R1T**, **D8C+**; 6. **T×D**, **C7A** mate); 3. **P3TR**, **T×T**; 4. **A×T**, (sería débil 4. **D×T**, **C7A+**; 5. **R2T**, **D×PA+**; 6. **P3CR**, **D6R**), 4. ..., **D6C**. Con esta jugada parece que las negras ganan dos peones (5. ..., **C7A+**; 6. **R1C**, **C×P+**, seguido de **C×PA**), pero las blancas disponen de una bonita maniobra que salva la partida: 5. **A×P+**, **T×A**; 6. **P6R**, y las negras tendrían que acogerse al jaque perpetuo (**C7A+** - **C×P+** - **C7A+**), toda vez que 6. ..., **T×P** no sirve por 7. **P7R+**. En la partida siguió 5. **T1AR?**, **C7A+**; 6. **R1C**, **C×P+**; 7. **R1T**, **C7A+**; 8. **T×C** (después de 8. **R1C** decidiría 8. ..., **C5C**), 8. ..., **D×T**; 9. **A×P+** (¡demasiado tarde!), 9. ..., **T×A**; 10. **P6R**, **T×P!**, y las blancas abandonaron, pues si 11. **P7R+** sigue 11. ..., **T×D**; 12. **P8R=D+**, **D1A**; 13. **D6R+**, **D2A**.

Diagrama núm. 144

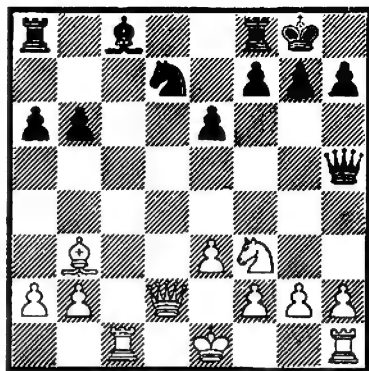


VASSILIEV - KLAMAN
(Tiflis, 1949)
Juegan las blancas

En la posición del diagrama número 144 las blancas tienen un peón de ventaja, que pueden valorizar de distintas maneras. Sin embargo, sería difícil ganar si las negras sepa-

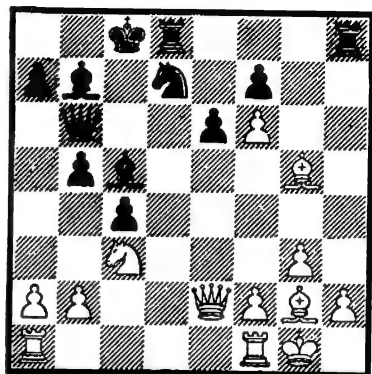
ran su rey de la columna alfil dama, y sitúan las torres en las columnas de rey y alfil rey. El más rápido camino hacia la victoria es la activación del pasivo alfil: 1. **A4A1**. En la diagonal 2TR-8CD el alfil es muy fuerte, e impide que las negras consoliden la posición retirando el rey hacia la casilla 1TD. Las negras no pueden tomar el peón de dama blanco. A 1. ..., **D×P** seguiría 2. **D×D**, **C×D**; 3. **TD1A+**, **C3A**; 4. **P4CD**, **R2D**; 5. **P5C** y 6. **T7A+**. En la partida las negras jugaron 1. ..., **TR1R** (1. ..., **P4C**; 2. **A5R**, **C×A**; 3. **P×C**, etcétera); 2. **TD1A**, **T×T**; 3. **D×T**, **R2D** (3. ..., **D×P?**; 4. **D6R+**, **T2D**; 5. **D8R+**, **T1D**; 6. **T×C+**, **P×T**; 7. **D×P** mate); 4. **D3R**, **T1R**; 5. **D3CD**. Las blancas ganan inapelablemente el peón de dama negro, con lo cual el juego se decide: 5. ..., **T3R**; 6. **D×PD+**, **R2R**; 7. **A5R**, **P3CR**; 8. **P4CD**, **R2A**; 9. **T1R**, **R2R**; 10. **D×T+**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 145



ALEKHINE - VIDMAR
(Hastings, 1936 37)

Un complicado ejemplo de aumento de efectividad de un alfil se produjo en la partida Alekhine-Vidmar, posición que refleja el diagrama número 145. Las blancas tienen clara superioridad, en primer término gracias al dominio de la columna alfil



LILIENTHAL - KOTOV

(Moscú, 1948)

Juegan las negras

dama, pero su alfil tiene pocas perspectivas al encontrarse limitado por los peones negros de 3R y 2AR. Naturalmente, no vale 1. T×A?, TD×T; 2. D×C, a causa de 2. ..., TR1D; 3. D4T (3. D7R, D4T+), 3. ..., T8A+. Por otra parte, las negras amenazan completar su desarrollo con C4A y A2C. En las siguientes jugadas Alekhine ejecuta una remarcable maniobra, cuya meta es la activación de su alfil: 1. A1D!. Las blancas pretenden ocupar la gran diagonal blanca jugando C4D y A3A, y al mismo tiempo amenazan T×A. Pero la modesta jugada 1. A1D! oculta también otras dos peligrosas amenazas: 1. ..., C4A; 2. P4CD! (otro importante elemento táctico, desalojamiento de piezas adversarias. Además, la torre de dama blanca gana eficacia), 2. ..., C5R; 3. D4D, A2C; 4. O-O! (menos ventajosa sería la captura del peón 4. D×PCD, A4D; 5. P3TD, D3C!, y si ahora 6. O-O, entonces 6. ..., C7D!), 4. ..., P4CD; 5. C5R, D3T; 6. C6A!, A×C; 7. T×A, C3A; 8. A3A!. Por fin se aprecia con claridad el sentido de la jugada 1. A1D!. El dominio del alfil en la gran diagonal blanca es absoluto, y las negras no podrán evitar la pérdida del peón torre-dama en breve plazo: 8. ..., TD1D; 9. T6D, T×T; 10. D×T, D5T; 11. P3TD, D5AD; 12. D×PT, C4D; 13. P4TD!, C2A (13. ..., D×P; 14. A×C, P×A; 15. D×PC, o bien 13. ..., C×PC; 14. D×PC, y las blancas ganarían en ambos casos); 14. D6A, D×D; 15. A×D, P×P; 16. T1T, y las blancas impusieron la superioridad del peón que llevan de ventaja en el final.

El aumento de efectividad de las piezas, especialmente las ligeras, consiste a veces en ocupar casillas del centro del tablero («centralización»). Vamos a limitarnos a un ejemplo en el cual la partida se decidió al centralizar las negras dos piezas menores, a pesar de que las blancas contaban con un peligroso peón libre en la columna torre rey (posición del diagrama núm. 146): 1. ..., A5D!; 2. TD1D, C4A! (el sentido de la ju-

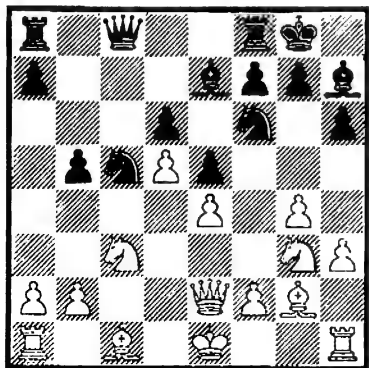
gada 1. ..., A5D! no está en el ataque al peón 6AR blanco, toda vez que si 2. ..., A×P6A? sigue 3. A×A+, D×A; 4. T×C); 3. A×A+, D×A. Las blancas no pueden quedarse pasivas ante la amenaza C6D, que prácticamente decidiría la partida. Por ello han de intentar la complicación que sigue. 4. T×A!, T×T. Pero aquí, en lugar de la jugada que efectuaron en la partida debieron continuar 5. A3R!, T5R; 6. C×T, D×C; 7. D2D, C6D; 8. P3A, D3A, con posibilidades de contrajuego, aunque las negras conservan cierta ventaja por la fuerte colocación de su caballo. La partida siguió 5. D5R?, T4D!; 6. C×T, D×C; 7. T1R, D3A; 8. D3R, C6D. El activo juego del caballo resulta ahora decisivo: 9. T1C, T1D; 10. P4TR?, C×PC; 11. D×PT, C6D; 12. T1D, T2D!, y las blancas abandonaron, pues no tienen réplica a la fuerte jugada 13. ..., C5A que sigue.

2. Eliminación de peones propios o contrarios en las líneas ocupadas por piezas

En el capítulo anterior ya hemos tratado conocimiento con este moti-

vo táctico. Naturalmente, se trata de piezas de acción rectilínea, cuya efectividad aumenta al despejarse sus líneas o diagonales. A continuación completamos los ejemplos del capítulo precedente con otros que encierran bastantes dificultades, en los cuales se eliminan peones propios o contrarios para el despeje de líneas y consiguiente aumento de eficacia de las piezas que las ocupan.

Diagrama núm. 147



GRUENFELD - RETI

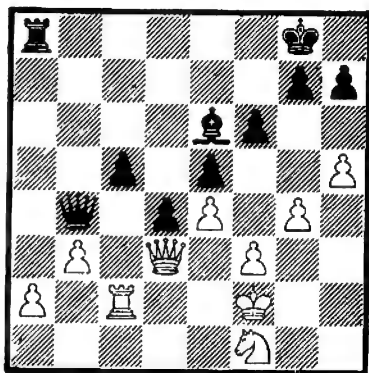
(Piestany. 1922)

Juegan las negras

Diagrama núm. 147: Las negras aumentan la efectividad de su alfil dama en las dos siguientes jugadas: 1. ..., P5C; 2. C1D, C×PD; 3. P×C (al desaparecer el peón blanco de la diagonal 2TR-8CD, vista desde el lado de las negras, el alfil de casillas blancas controla 6D, protegiendo la entrada del caballo 4AD), 3. ..., C6D+; 4. R2D (para defender el alfil dama, intento que fracasará por la maniobra que sigue), 4. ..., C5A; 5. D3A, D7A+ (la acción del alfil, desde 2TR, es decisiva); 6. R1R, C6D+; 7. R1A, C×A; 8. C5A, A4C (entra impetuosamente en escena el segundo alfil. A 9. C×PD sigue 9. ..., P5R, y al tener que retirarse la dama queda sin protección el caballo de la casilla 1D); 9. T×C, A×T; 10.

C1D3R, A×C6R; 11. P×A, A×C; 12. P×A, D×PC. y las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 148



ALEKHINE - SNOSKO - BOROWSKI

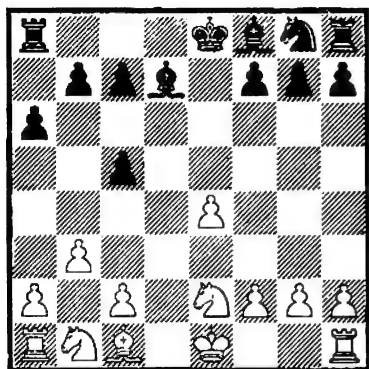
(San Petersburgo, 1913)

Juegan las negras

Diagrama núm. 148: Con 1. ..., P5A!; 2. P×P las negras abren la tercera (sexta) horizontal para su torre, que entra en juego muy activamente y decidiendo la partida a su favor: 2. ..., T6T; 3. D2D, D4A; 4. R3C, A×P; 5. D1A, T6A!; 6. T×T, P×T (con el cambio de torres las negras logran un fuerte peón libre, y abren una línea para su dama, que amenaza D8C+); 7. C3R, A×P; 8. D2A, A3R; 9. C1D, D8C+; 10. R4T, P4C+!; 11. P×P ap., P4T! (amenaza 12. ..., D8T+; 13. R3C, P5T+; 14. R2A, D7T+); 12. C3R, D×C; 13. D4T, D7A+; 14. R3T, P5T; 15. D8R+, R2C; 16. D7R+, R×P, y las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 149: Las negras sacrifican un peón para aumentar la efectividad de los dos alfiles: 1. ..., P5A!; 2. P×P, A5T; 3. P3AD, O-O-O; 4. C2D, A7A; 5. P3A, A4A. Después de 6. P4TD, C3A; 7. A3T, A6R!; 8. C1AR, A2T; 9. P5T, T6D; 10. P5A, las blancas pudieron interceptar la diagonal del alfil contrario situado en 2TD. Pero esta obstrucción duró

Diagrama núm. 149



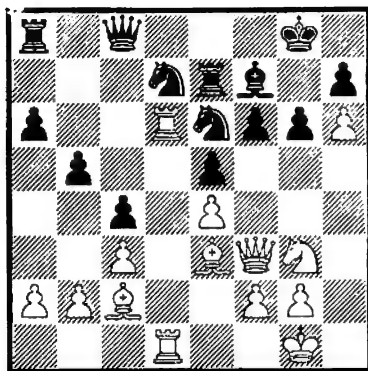
WERLINSKI - ALEKHINE

(San Petersburgo, 1909)

Juegan las negras

sólo dos jugadas: 10. ..., TR1D; 11. R2A, C2D; 12. C3R, C×P!, y las negras ganaron, toda vez que después de 13. C×A, el jaque doble 13. ..., C×P+; 14. R1R, A7A+, decide inmediatamente.

Diagrama núm. 150



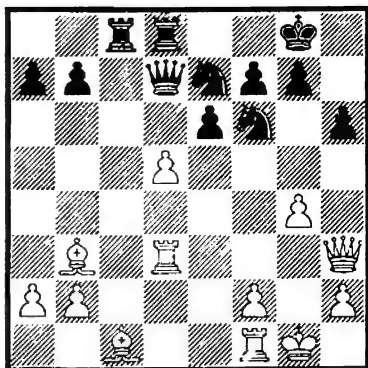
BRONSTEIN - KOPILOV

(XVII Campeonato Ruso)

Juegan las blancas

En la posición del diagrama número 150, Bronstein dio mayor efectividad al juego de su dama en la forma siguiente: 1. C5A!, P×C; 2. P×P. La dama blanca ejerce su acción no sólo en la columna caballo rey, si no también en la diagonal 3AR-8TD. Esta segunda circunstancia vale para el caso de que las negras juegan 2. ..., C4C, o 2. ..., C5A; 3. T×C, T×T; 4. T×T, D×T; 5. D×T+, A1R; 6. A×C, P×A; 7. D×P, ganando dos peones y la partida, que continuó 7. ..., D2R+; 8. D6R+, R1A; 9. D×D+, R×D; 10. A4R, R3D; 11. P4CR, P×P ap.; 12. P×P, R4R; 13. A2A, y las negras abandonaron. Es obvio indicar que si 2. ..., C3R1A, sigue 3. D4C+.

Diagrama núm. 151



STOLTZ - K. RICHTER

(Munich, 1941)

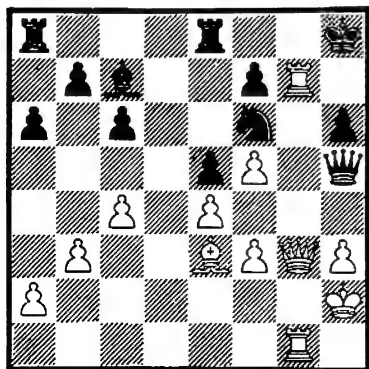
Juegan las blancas

En la posición del diagrama número 151 las blancas jugaron 1. P5C!, que abre simultáneamente la columna torre rey y la diagonal 3TR-8AD en beneficio de la dama blanca. Después de 1. ..., P×P (1. ..., C3A×P; 2. P×P, P3CR; 3. P7T+, R1T; 4. A5C, etcétera); 2. P×P!, las negras abandonaron, pues si 2. ..., D×T, sigue 3. P×P+ y 4. D8T+.

3. Liberación de una casilla en favor de una pieza determinada

Es muy frecuente el hecho de que la efectividad de una pieza resulte limitada por otra del mismo bando, que ocupa una determinada casilla con escaso provecho. Entonces es muy interesante el apartamiento o eliminación de la pieza intrusa. Los ejemplos que siguen explican el tema con toda claridad.

Diagrama núm. 152

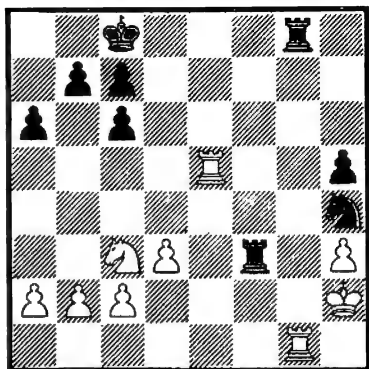


LISSITZIN - SAGORIANSKI
(Moscú, 1935)
Juegan las blancas

Una manera muy sencilla de liberar una casilla en favor de otra pieza del mismo bando la presentamos en la posición del diagrama número 152: 1. **T7T+**. La casilla 7CD queda libre para la dama blanca, que da mate inmediatamente.

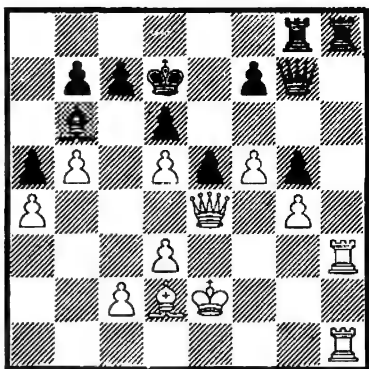
Algo más difícil es el ejemplo del diagrama núm. 153. Las negras precisan liberar su casilla 6AR para el caballo, pero han de hacerlo sin perder tiempo a fin de evitar el cambio de torres. El plan pudo realizarse del siguiente modo: 1. ..., **T7A+**; 2. **R1T**, **T7T+!**; 3. **R×T**. Ha quedado la misma posición del diagrama, pero sin la torre negra de 6AR. Ahora sigue 6. ..., **C6A+**; 4. **R1T**, **T×T** mate.

Diagrama núm. 153



TARTAKOVER - SCHLECHTER
(Viena, 1908)
Juegan las negras

Diagrama núm. 154

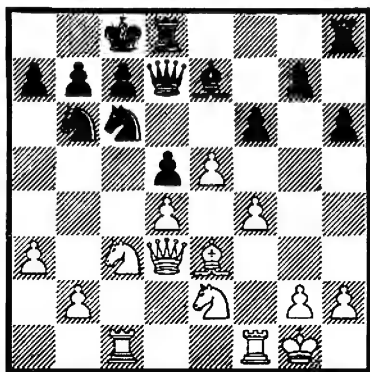


DURAS - KVICALA
(Praga, 1902)

En la posición del diagrama número 154 las blancas pueden ganar un peón con 1. **T×T**, **T×T**; 2. **T×T**, **D×T**; 3. **A×PC**. Pero esta ventaja material sería difícil de valorizar dado que la dama negra puede penetrar inmediatamente en campo enemigo: 3. ..., **D7T+**; 4. **R1D**, **D8C+**; 5. **R2D**, **D7A+**; 6. **D2R**, **D5D**, etcétera. Duras supo ganar rápida-

mente avanzando un peón que libera una casilla para su dama: 1. **P6A**, **D×P** (si 1. ..., **D1A**, sigue 2. **D5A+**, **R1D**; 3. **A×PC+**); 2. **T×T**, **T×T**; 3. **T×T**, **D×T**; 4. **D5A+**, **R2R**; 5. **A×PC+**, **P3A** (o bien 5. ..., **R1A**; 6. **D8A+**, **R2C**; 7. **A6A+**); 6. **D6R+**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 155

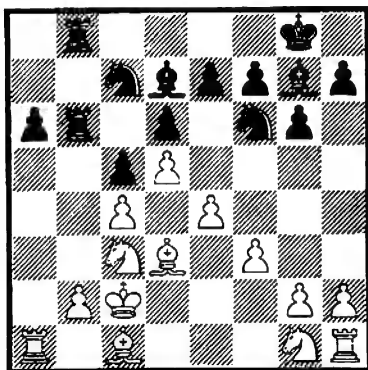


WELLER - SOLONIN
(Correspondencia, 1956 57)

En la posición del diagrama número 155 las blancas jugaron 1. **P6R**, para después de 1. ..., **D×P**; 2. **P5A**, dejar una casilla libre para el tránsito de su caballo situado en 2R hacia la casilla fuerte 6R, base de futuras operaciones. Siguió 2. ..., **D2A**; 3. **C4A**, **T2D**; 4. **C6R**, amenazando atacar el punto 7AD mediante **A4A** y **C5CD**. Por ello las negras continuaron 4. ..., **C1D**, con el propósito de cambiar el molesto caballo enemigo. Pero el avance 2. **P5A** había dejado libre una casilla no sólo para el paso del caballo, sino también para situar un potente alfil. Siguió 5. **A4A**, **C×C**; 6. **P×C**, **D×P**; 7. **C5C**, y las blancas tienen un ataque poderosísimo: 7. ..., **P3A**; 8. **TD1R!**, **D2A**; 9. **C×P+**, **R1D**; 10. **D3CD**, **C5A**; 11. **C×P+** (abre camino a la dama. No es posible 11. ..., **P×C** por 12. **D8C**, mate), 11. ..., **R1R**; 12. **C×A**, **T×C**; 13. **D×P!**, **R1A**; 14. **D4C**, **D1R**; 15.

P3CD, **P4C**; 16. **A×P**, **PT×A**; 17. **T×P+**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 156



SMISLOV - PACHMAN
(Praga, 1946)
Juegan las negras

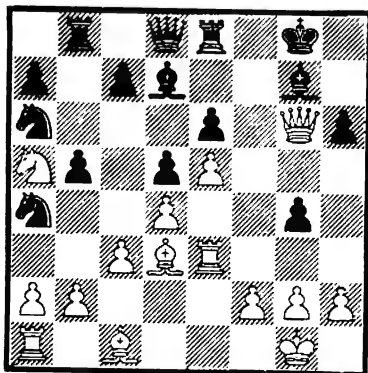
En una partida contra Smislov (diagrama núm. 156) llegué a una posición peligrosa, con seria desventaja posicional. Las torres negras están dobladas en la columna caballo dama, pero su efectividad es pobre, toda vez que el peón 2CD está superprotegido, y el caballo situado en 2AD está completamente fuera de juego. Las blancas amenazan la eficaz maniobra **P3TR** - **P4A** - **C3A**. Como quiera que el peón torre dama negro es una debilidad constante, y más o menos tarde será objeto de ataque por el adversario, decidí sacrificarlo y aprovechar la casilla que deja libre para poner en juego el caballo inactivo de 2AD. Con ello las perspectivas quedaron más o menos igualadas para ambos bandos, a pesar del peón de menos que tendrán las negras: 1. ..., **P4TD**; 2. **T×P**, **C3T**; 3. **R1D!**, **C5C**; 4. **A1C**, **A1AD!**. Cerión de una nueva casilla, esta vez para el caballo de rey. 5. **CR2R**, **C2D**; 6. **P3CD**, **C4R**; 7. **A3T**, **C4R6D**; 8. **A1C×C**, **C×A**; 9. **R2A**, **C5C+**; 10. **A×C**, **T×A**. Como compensación al peón sacrificado las negras poseen el

par de alfiles. La partida terminó en tablas en la jugada 51.

4. Eliminación de piezas propias o contrarias de las vías de desplazamiento o movimiento

Este elemento táctico es muy parecido al del apartado anterior. Aquí se trata, además de la liberación de casillas, de la eliminación o apartamiento de piezas propias o contrarias de las vías de desplazamiento de otras piezas.

Diagrama núm. 157

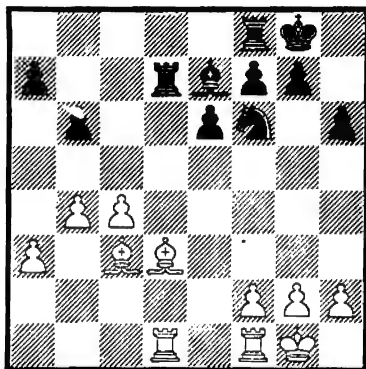


SOKOLSKI - SAIGIN
(Kiew, 1950)

En la posición del diagrama número 157 las blancas jugaron **1. T3A!**, que amenaza **2. D7T mate**. Al mismo tiempo, abre la diagonal al alfil de dama propio, y después de **1. ... P×T**; **2. A×PT**, las blancas dieron mate en pocas jugadas.

Una forma de desplazar una pieza de la vía de acción de otra es también la «descubierta», con o sin jaque. Véanse varias descubiertas de caballo en los ejemplos de los diagramas números 43-47. Un tipo muy frecuente de descubierta es el jaque de un alfil situado en su casilla 3D, jugándolo hacia 7TR. En mi partida

Diagrama núm. 158



PACHMAN - DOERNER
(Hilversum, 1947)

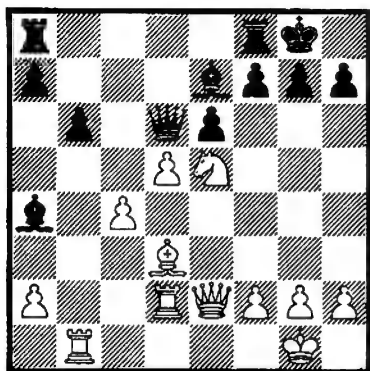
contra Doerner, posición del diagrama núm. 158, gané la calidad de la manera siguiente: **1. A×C, A×A**; **2. A7T+, R×A**; **3. T×T**. En este caso, la maniobra es posible debido a que la torre negra queda sin protección.

Es todavía más frecuente la repetición del tema cuando la dama se encuentra en la columna de su nombre, mientras el contrario ha situado en la misma columna una torre, más o menos emboscada.

Un excelente ejemplo nos lo ofrece la posición del diagrama núm. 159: **1. P5A!** (liberación de casilla para el alfil), **1. ... PC×P** (si **1. ... D×PA** sigue **2. C7D**); **2. C×P!**, **T×C** (o bien **2. ... R×C**; **3. P×P+**; si **3. ... D×P**; **4. A4A**, y si **3. ... R1C** o **3. ... R1R**, viene la descubierta de alfil con jaque, que cuesta la dama. Si **3. ... R3A**, entonces **4. D3A+**, **R×P**; **5. T1R+**, **R2D**; **6. A5A+**); **3. P×P**. La torre negra no puede retirarse por la amenaza **A×PT+**, y en la partida se jugó todavía **3. ... R1A**; **4. P×T**, **T1D**; **5. T1R**, **T2D**; **6. D4R**, **D3TR**; **7. T2C**, y las negras abandonaron.

En otros casos, antes de despejar la vía de desplazamiento que conlleva, es indispensable obligar al

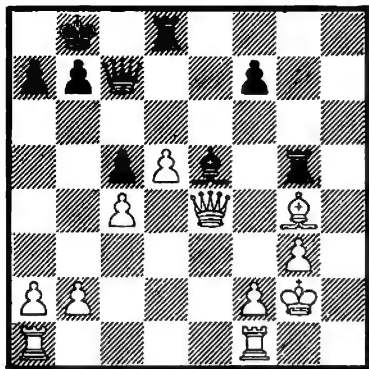
Diagrama núm. 159



STAHLBERG - SZABO
(Helsinski, 1952)

abandono de la misma de una pieza contraria.

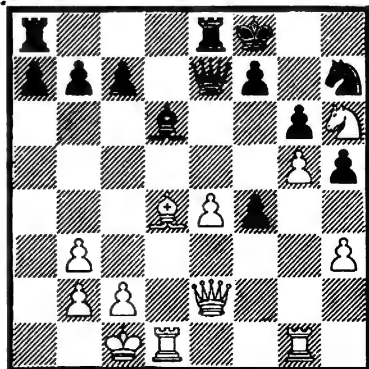
Diagrama núm. 160



KAGAN - SOKOLSKI
(Klew, 1950)
Juegan las negras

En la posición del diagrama número 160 las negras ganan si pueden echar de la columna caballo rey al alfil contrario, mediante el sacrificio $A \times PCR$. El previo doblaje de las torres, 1. ..., $TD1CR$, no valdría por 2. $TD1R, A3D$; 3. $D8R+!$, ganando las blancas. En la partida se jugó 1. ..., $P4A!$; 2. $A \times P, A \times PCR$; 3. $TR1R, A \times P+$; 4. $R \times A, D7T+$; 5. $R3R, T6C+$; 6. $D3A, T \times D+$; 7. $R \times T, TIAR$; 8. $R4R, D7AD+$, las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 161



MORPHY - LICHTENHEIN
(Nueva York, 1857)
Juegan las blancas

En una partida Morphy-Lichtenhein (posición del diagrama número 161), las blancas ganaron al desbarbar la columna de dama de ambos alfiles (el propio y el contrario), sin pérdidas de tiempo: 1. $P5R, A \times P$; 2. $A \times A, D \times A$; 3. $T7D!$, $D2C$ (3. ..., $D \times D??$; 4. $T \times PA$ mate); 4. $D4A, T2R$; 5. $T \times T, R \times T$; 6. $T1R+$, y las negras abandonaron.

II. EL JUEGO TACTICO CONJUNTADO DE LAS PIEZAS

En el desarrollo de muchas combinaciones ocurre a menudo que las piezas de uno de los bandos parecen adquirir repentinamente una po-

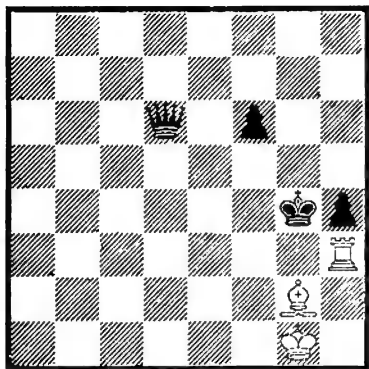
tencia superior a la normal. Dominan mayor espacio y crean fuertes amenazas simultáneamente. Ello es aplicable también a las posiciones

defensivas, en especial si hay variantes que no se han podido precalcular con exactitud. La explicación del hecho ha de hallarse, sin duda alguna, en una mayor armonía del juego de conjunto.

Cuando la efectividad de piezas distintas se complementa recíprocamente su valor relativo se amplifica. En la teoría del final de partida existen muchos casos (por ejemplo, «Dama contra dos piezas menores») en los cuales el juego conjunto del bando débil llega a compensar la superioridad material del contrario.

En el buen juego de conjunto se fundamentan determinadas posiciones calificadas de «tablas posicionales»; o sea, que aunque uno de los bandos disponga de ventaja material, no puede considerarse segura su victoria debido a determinadas características que dificultan o impiden su consecución. Se han compuesto infinidad de estudios de final que terminan sorprendentemente en tablas, algunos de los cuales se presentan también en la práctica con cierta frecuencia.

Diagrama núm. 162



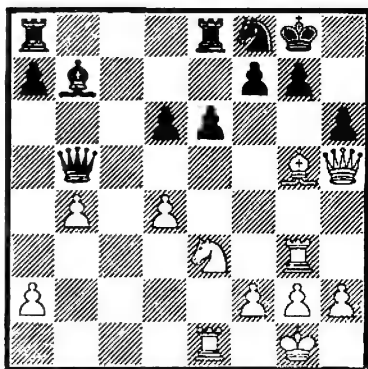
LILIENTHAL - BONTSCH - OSMOLOVSKI
(Moscú, 1946)

Así, por ejemplo, terminó en tablas el final que reproduce el diagrama núm. 162, a pesar de la evi-

dente superioridad material de las negras. Las piezas blancas se cubren mutuamente y su posición es inexpugnable.

El juego de conjunto estratégico es diferente del táctico. Mientras el primero sirve a un determinado plan de estrategia, el segundo conduce a la creación de amenazas y ataques contra los puntos débiles del adversario, o a la defensa de los propios si la posición lo requiere. En el diagrama núm. 162 el juego conjunto táctico de las piezas blancas está tan bien acoplado defensivamente que hace inútiles los posibles esfuerzos de las negras, bien sea avanzando peones o intentando la penetración del rey para crear amenazas de mate.

Diagrama núm. 163

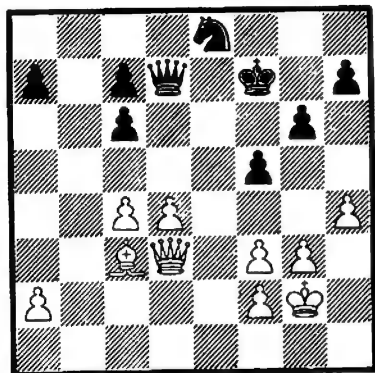


TORRE - LASKER
(Moscú, 1925)

Otro caso de conjunción de juego entre torre y alfil lo encontramos en la famosa partida Torre-Lasker, según la posición que refleja el diagrama núm. 163. Las negras tuvieron que encajar una dura derrota después de 1. A6A!, D×D; 2. T×P+, siguiendo una serie de jaques en descubierta que permiten ganar la dama negra, más dos peones: 2. ... , RIT; 3. T×P+, RIC; 4. T7C+, RIT; 5. T×A+, RIC; 6. T7C+, RIT; 7. T5C+, R2T; 8. T×D, R3C; 9. T3T,

R×A, y las blancas ganaron con facilidad.

Diagrama núm. 164



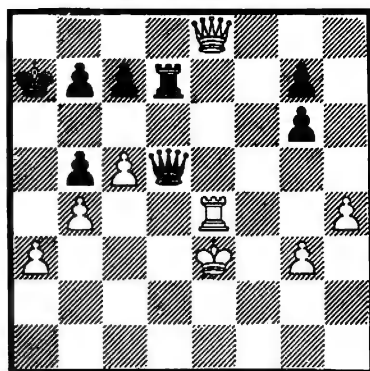
ZITA - HROMADA
(Praga, 1941)

Es diferente el juego de conjunto de dama y alfil que nos presenta la posición del diagrama núm. 164. Las blancas jugaron 1. **P5D!**, **P×P**; 2. **P×P**, **P3A**, con lo cual parece que sólo consiguen perder el peón que llevan de ventaja. Pero después de 3. **D4D!**, **P×P**; 4. **D8T**, **R3R**; 5. **D5R+**, **R2A**; 6. **A4D!**, el dominio absoluto de la dama y el alfil en la gran diagonal consigue paralizar totalmente el juego de las negras, que se encuentran prácticamente en «zugzwang». Siguió 6. ..., **P3TD**; 7. **P4TD!**, y las negras no disponen de jugada útil. Si 7. ..., **P4TD** sigue 8. **R2T!**, **D2C**; 9. **D8T!**; o bien 7. ..., **D×P**; 8. **D×PD+**, **R2R**; 9. **A5A+**, **R3A**; 10. **D8D+**, **R3R**; 11. **D7R+**, **R4D**; 12. **A3R**, cayendo en ambos casos el peón torre rey, y ganando las blancas por su aplastante superioridad en el flanco de rey. En la partida las negras contestaron 7. ..., **D3R**, continuándose 8. **D8T**, **C3A**; 9. **A×C**, **D×A**; 10. **D×P+**, **R1R**; 11. **D8C+**, **R2R**; 12. **D×PD**, **R1A**; 13. **P5TD**, y las negras abandonaron. Podía seguir, por ejemplo, 13. ..., **R2R**; 14. **D7C+**, **R1A**; 15. **D8C+**, **R2R**; 16. **D6C!**, etc. El juego conjunto de dama y alfil en este

caso recuerda el doblaje de piezas fuertes en líneas abiertas, que normalmente da buenos resultados.

El ataque combinado de dama y torre contra el rey en descubierto acostumbra a resultar arrollador, llegando con frecuencia al acorralamiento del desamparado monarca en una de las bandas del tablero, hasta la consecución del mate. Por ejemplo, situemos al rey negro en su casilla 2CR, la dama blanca en su casilla 8TD y una torre blanca en su casilla 6TR. En este esquema posicional las blancas fuerzan el mate a base de jaques en la casilla 2TD de las negras (naturalmente, bajo el supuesto de que no existan en el tablero otras piezas propias o contrarias que lo impidan): 1. **D8T+**, **R2A**; 2. **T6AR+**, **R2R**; 3. **D8AR+**, **R2D**; 4. **T6D+**, **R2A**; 5. **D8D+**, **R2C**; 6. **T6CD+**, **R2T**; 7. **D8CD**, mate.

Diagrama núm. 165

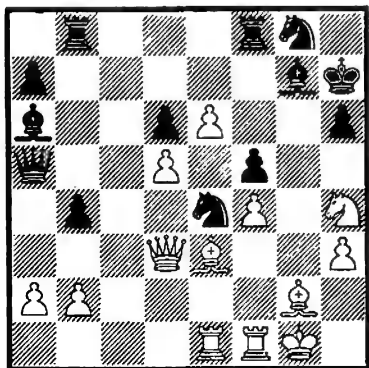


N. N. - KOKSAL
(Praga, 1928)
Juegan las negras

Un típico y nada fácil ejemplo del juego coordinado de dama y torre contra el rey podemos examinarlo en la posición del diagrama núm. 165. Se jugó 1. ..., **D7D+**; 2. **R3A**, **T6D+**; 3. **T3R** (o 3. **R4C**, **D7AR**; 4. **D5R**, **T×PC+**; 5. **D×T**, **D4A** mate), 3. ..., **D8R!** (en otro apartado estudiare-

mos este motivo, que llamaremos «clavada en cruz»); 4. **D5R** (menos eficientes son todavía otras continuaciones: 4. **D4R**, **D8AR** +; 5. **R4C**, **T5D**!; 6. **D×T**, **D4A** mate; o 4. **P4C**, **D8AR** +; 5. **R3C**, **T7D**; 6. **T3AR**, **D7C** +; 7. **R4A**, **T5D** +; o bien 4. **R4A**, **D7A** +, etc.), 4. ..., **D8AR** +; 5. **R4R**, **T5D** +!, y tanto si la torre es capturada por el rey como por la dama, es mate a la siguiente jugada.

Diagrama număr. 166

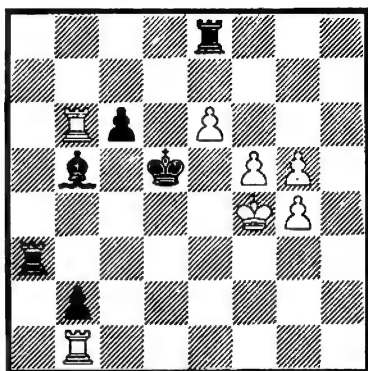


ALEKHINE - N. N.
(Simultáneas 1928)
Juegan las blancas

El ataque combinado de dama y dos piezas menores contra el rey es, por lo general, también muy efectivo. En una partida jugada en sesión de simultáneas (posición del diagrama núm. 166) por Alekhine, las piezas ligeras caballo y alfil dieron un espectacular mate en seis jugadas, previo sacrificio de la dama: 1. D×C!, P×D; 2. A×PR+, RIT; 3. C6C+, R2T; 4. C×T+, RIT; 5. C6C+, R2T; 6. CSR+, RIT; 7. C7A mate. El motivo de esta combinación recuerda el de torre y alfil que hemos visto en el diagrama núm. 163.

El juego conjuntado de las piezas encuentra su máxima expresion en la lucha contra los peones enemigos, cuando éstos forman masivamente y peligrosamente avanzados.

Diagrama núm. 167



BOGOLJUBOV - ALEKHINE
(Match de 1929)
Juegan las negras

En la posición del diagrama número 167 se observa una impresionante formación de peones blancos, cuya peligrosidad es innegable. Pero el gran maestro Alekhine, mediante una maniobra combinada de torre y alfil, consiguió reducirlos prontamente a la inofensividad: 1. ... **A7R** (amenaza **T6AR mate**); 2. **P6C, T5T+**; 3. **R5C, T×PC+**; 4. **R6A, T1A+**; 5. **R7R, T×PA**; 6. **T6×PC, T4R**; 7. **T2D+**, **R4A**; 8. **T1AD+**, **A5A1**, y las blancas abandonaron tres jugadas después.

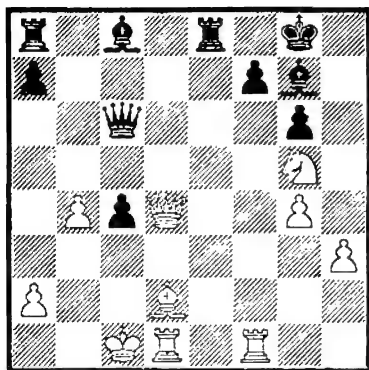
En los tres casos precedentes hemos visto ejemplos de combinaciones con dos piezas. Pero a menudo se presentan casos en los que participan mayor número de ellas.

(véase diagrama núm. 168)

Las blancas sacrificaron la dama, 1. D×A+, y después de 1. ..., R×D; 2. T×P+, R1C; 3. A3A, ganaron gracias a la coordinación de juego de tres piezas: torre, alfil y caballo. Las negras sólo pueden impedir el mate perdiendo a su vez la dama, 3. ..., D2C; 4. T×D, A×T, pero después de 5. T7D!, se reproduce el tema.

En la posición del diagrama número 169 las blancas calcularon la

Diagrama núm. 168

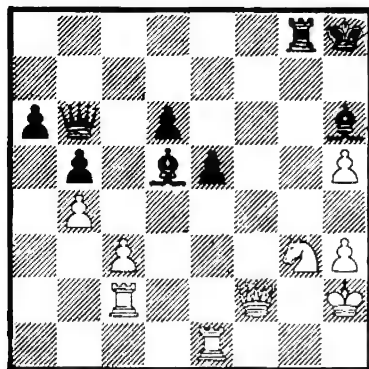


TARTAKOWER - MENDELEWITZ

(Paris, 1934)

Juegan las blancas

Diagrama núm. 169



UJTELKI - PACHMAN

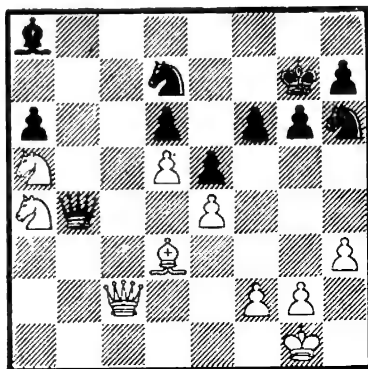
(Teplíce, 1953)

Juegan las negras

continuación 1. ... D×D; 2. T×D A5AR; 3. TICR, A6R; 4. TIC1AR, derivando hacia un final de tablas. Pero omitieron 1. ... T×C!!; 2. D×D (no es posible 2. D×T, A5AR, y si 2. R×T, decide 2. ... A5AR—; 3. R4C, D1D); 2. ... A5AR. A pesar de su superioridad material las blancas no podrán impedir la derrota; el juego

combinado de la torre y los dos alfiles crea continuas amenazas de mate: 3. T2A (o bien 3. T1AR, T7C+; 4. R1T, T7R+!; 5. T3A, A×T+; 6. R1C, A6R+, etc.), 3. ... T7C+; 4. R1T, T1C+, y las blancas abandonaron (si 5. T2CR sigue 5. ... T×T; 6. D×PD, A1T!). Por otra parte, ya era mate con 4. ... T7T+; 5. R1C, T8T mate.

Diagrama núm. 170



PACHMAN - ING. VIDMAR

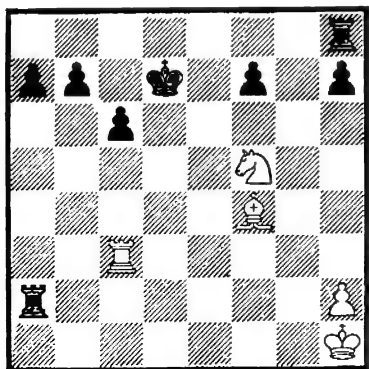
(Spindleruv Mlyn, 1948)

Juegan las blancas

En una partida con el Ing. Vidmar (posición del diagrama núm. 170), después de sacrificar un peón en la casilla 4CD, pude lograr una excelente conjunción de juego entre la dama y ambos caballos: 1. D7A!, C2A (después de 1. ... D×C4T; 2. C6A, C2A; 3. D×C, las blancas torzaran con 4. D8A los cambios en la casilla 6AD, ganando gracias al peón libre que se crearía); 2. C6A! (no 2. D×C por 2. ... D×C5T, y la posición de las negras sería preferible con vistas al final), 2. ... D2C; 3. D5T (amenaza 4. A×P), 3. ... C1C; 4. C8D!, C×C; 5. D×C. A pesar de la ligazón entre sus piezas las negras no podrán impedir el juego combinado de la dama y el caballo blanco, que penetrarán en campo contrario. La partida continuó: 5. ... D6C; 6. D7R+, R1C (6.

., R3T; 7. D8A+, R4C; 8. P4T+); 7. D×PD, D×A, y ahora las blancas podían seguir con 8. C5A!, D8C+; 9. R2T, D4C; 10. D7R, y 11. C6R. El juego coordinado de dama y caballo es en este ejemplo muy instructivo. La partida terminó: 8. D×C-, R2C; 9. D7T+, R3T; 10. C5A, D5D; 11. D7R, A3P; 12. P×A, D5CD; 13. D8A+. La. negras abandonaron.

Diagrama núm. 171

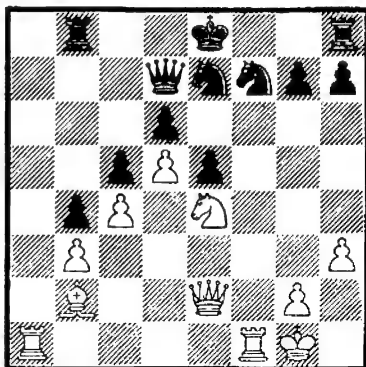


BLACKBURNE - TEICHMAN
(Nuremberg, 1896)

En la posición del diagrama número 171 las negras tienen gran superioridad material: torre y cuatro peones contra alfil y caballo. Pero el juego ligado de las piezas blancas impidió que su contrario alcanzara la victoria. La partida siguió: 1. T3D+, R3R! (las negras perderían con otra respuesta: 1. ..., R1R; 2. A7A!, T8T+; 3. R2C, T1C+; 4. R3T, P3A; 5. T8D+, R2A; 6. C6T+, etc.); 2. C7C+, R2R (nada se ganaría con 2. ..., R3A; 3. T6D+, y no es posible 3. ..., R×C por 4. A6T+. Si 3. ..., R2R, entonces 4. C5A+, R1R; 5. C7C+, R1A; 6. A6T!, y el rey negro debe regresar a la casilla 2R, pues

si 6. ..., P3A; 7. T7D!, corriendo incluso el riesgo de perder); 3. T3R+, R2D (3. ..., R3A; 4. A5R+, R3C?; 5. T3CR+, etc.); 4. T3D+, tablas. Las negras no pueden jugar 4. ..., R1A a causa de 5. C5A!, con las fuertes amenazas C7R++ y C6D+.

Diagrama núm. 172



FURMAN - KRUTJANSKI
(Semifinal Campeonato Ruso 1958)

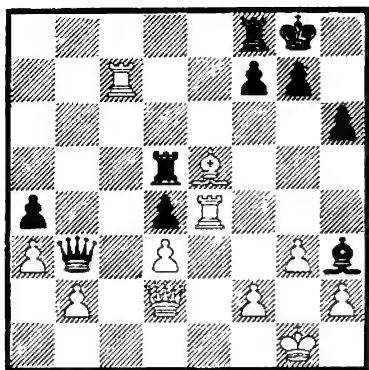
En la posición que refleja el diagrama num. 172, después de las jugadas preparatorias 1. T×C!, R×T; 2. T6T! sucedió un bonito juego conjuntado del total de piezas blancas. La torre y el caballo amenazan simultáneamente el punto 6D, y el alfil y la dama el punto 5R (al alfil directamente, y la dama después de D5T+). La partida transcurrió: 2. ..., C1A; 3. C×PD+, C×C; 4. D5T+, R1C (o bien 4. ..., P3C; 5. D×PR, TR1D; 6. D7C+, R1R; 7. D8C+, R2R; 8. D×PT+, R1R; 9. D×P+, R1A; 10. A5R, ganando; si 4. ..., R1A; 5. A×P, etc.); 5. D×PR, T1AR (si 5. ..., T1D; 6. T×C!); 6. T×C, D2AR; 7. R2T, P4T; 8. T6R, T2T; 9. P6D, P5T; 10. T7R, D3A; 11. D5D+, y las negras abandonaron.

III. EL ATAQUE DOBLE

Una importante manera de valorizar mejor las piezas es el llamado «ataque doble». Su forma más simple es el ataque simultáneo a dos piezas contrarias. Los ejemplos de «tenedores» que ya hemos visto en capítulos anteriores pueden considerarse como versiones sencillas de doble ataque; pero existen otras más dificultosas. Una determinada pieza, generalmente coordinada con otra, puede crear dobles amenazas imposibles de defender a la vez. El doble ataque suele producirse al aprovechar distintas debilidades tácticas en la posición contraria (piezas sin defensa, el rey al descubierto o puntos improtectos en sus proximidades, como, por ejemplo, la casilla 2AR en las aperturas).

En el transcurso de una partida lo más corriente es el ataque simultáneo de mate y a una pieza sin protección.

Diagrama núm. 173

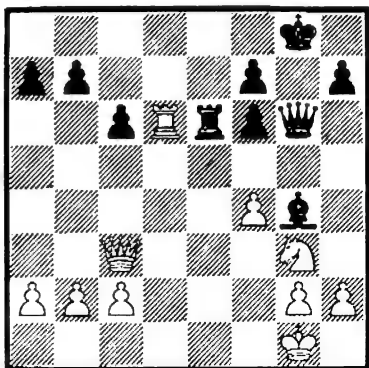


UFIMZEV - TAIMANOV
(1949)

Diagrama núm. 173: Las blancas jugaron 1. **A×PC**, **R×A**; 2. **T4T**, con la amenaza 3. **D×P+** y mate a la siguiente. Al mismo tiempo, la torre ataca el alfil negro situado en 6TR. La partida siguió 2. ... , **D3C**; 3. **T×A**, **P4T**; 4. **T7R**, **T1AD**; 5. **D2R**, **T4D4AD**;

6. **T×PT**, **T8A+**; 7. **R2C**, **D3AD+**; 8. **R3T**, **T1AR**; 9. **D4C+**, **D3CR**; 10. **D×P+**, **D3AR**; 11. **T5C+**, **R2T**; 12. **D×D**, y las blancas ganaron.

Diagrama núm. 174



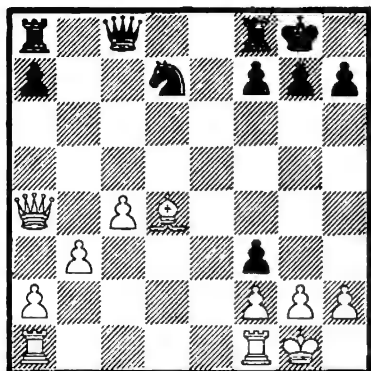
TSCHIGORIN - JANOVSKI
(París, 1900)

Diagrama núm. 174: Después de 1. **T8D+**, **R2C**, Tschigorin terminó la partida con 2. **P5A!**, **A×P**; 3. **D5A!**. La doble amenaza es de mate en 8AR y al alfil en 5AR.

Observemos un interesante motivo que se presenta en los dos ejemplos anteriores (diagramas números 173 y 174): Una de las dos debilidades tácticas ya la padecen las negras en la posición de partida, mientras la segunda la fuerzan las blancas. En el primer caso las negras tienen sin defensa el alfil 6TR, y la amenaza de mate surge con el sacrificio **A×PC**. En el segundo, la red de mate se prepara primero y luego, con el avance **P5A**, se perfecciona la doble amenaza de mate y a la pieza contraria.

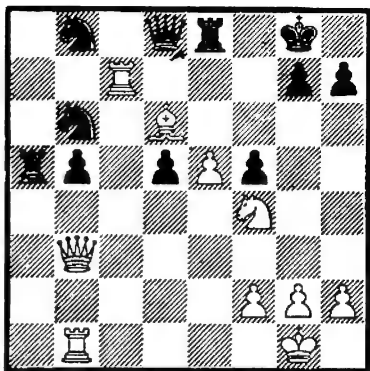
El ejemplo de la posición del diagrama núm. 175 nos presenta un caso de descubierta de caballo. Las negras precisan abrir camino a su dama hacia la casilla 5CR para amenazar mate (si **P3CR**, **D6TR**). No

Diagrama núm. 175



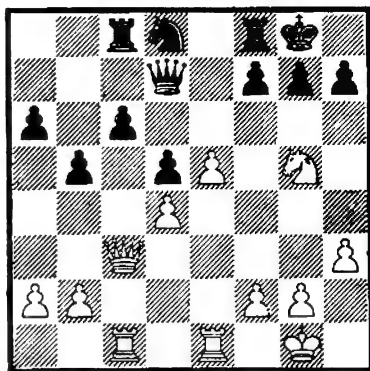
JICMAN - SEIMEANU
(Timisoara, 1954)

Diagrama núm. 176



TOLUSH - ANTOSHIN
(XXIV Campeonato Ruso)

Diagrama núm. 177



BOLESLAWSKI - FLOHR
(Budapest, 1950)

bastaría 1. ..., C3A, que permitiría a las negras 2. A5R y 3. D3C, o simplemente 2. P×P. La jugada es 1. ..., C4A (o 1. ..., C3C, con el mismo efecto), que al atacar la dama cumple la doble amenaza (C×D y D5C), suficiente para ganar. En este ejemplo se conjuga un juego efectivo del caballo (ataque a la dama contraria), con una función pasiva (liberación de una diagonal en beneficio de la dama propia).

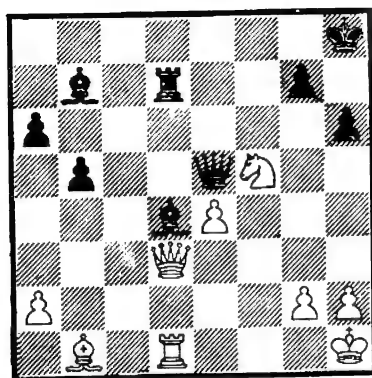
Más dificultades presentan los ejemplos que combinan una amenaza visible con otra disimulada en cierto modo.

En la posición del diagrama número 176 Tolush jugó 1. D3AD!. La amenaza a la torre es ostensible; la segunda amenaza se descubrió en el transcurso del juego: 1. ..., T5T; 2. T×P+!, R×T; 3. P6R+, R3T; 4. D3TR+, R2C; 5. A5R+, y las negras abandonaron.

Análogo es el ejemplo siguiente (diagrama núm. 177). Boleslawski forzó primero la debilitación de la posición contraria con la jugada 1. D3D! que obliga la respuesta 1. ..., P3C. No primero 1. D3T, toda vez que las negras pueden defenderse

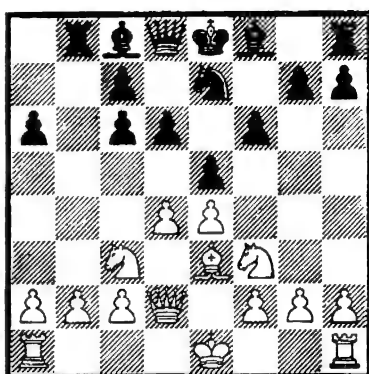
con 1. ..., P3TR, y contestar a 2. C7T con 2. ..., T1R. Ahora, después de 2. D3T! las blancas atacan dos peones simultáneamente, y si las negras defienden el de 3TD sigue 3. C×PT, no siendo posible 3. ..., T1R por 4. C6A+. Continuó la partida 2. ..., C3R; 3. C×C, P×C; 4. D×P, y las blancas ganaron gracias al peon de ventaja que acaban de conquistar.

Diagrama núm. 178



POPIEL - MARCO
(Montecarlo, 1902)
Juegan las negras

Diagrama núm. 179



VARIANTE DE APERTURA
(Partida Española)
Juegan las negras

Un ejemplo histórico de ataque doble se reproduce en la posición del diagrama núm. 178. Las negras abandonaron en la creencia de que su alfil situado en 5D estaba irremediablemente perdido. Sin embargo, precisamente en este momento podían ganar jugando 1. ..., **A8C!**, con ataque simultáneo de mate y a la dama contraria.

Una curiosidad que se ha dado en cantidad de partidas es el doble ataque producido al enrocarse,

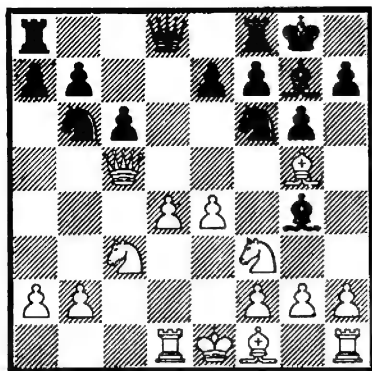
Un típico ejemplo es la conocida variante de la apertura española 1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, P3D; 5. A×C+, P×A; 6. P4D, P3A; 7. A3R, C2R; 8. C3A, T1CD; 9. D2D! (posición del diagrama núm. 179). Ahora sería malo 9. ..., T×P a causa de 10. P×P, PA×P; 11. C×P!, y las negras no pueden continuar 11. ..., P×C a causa de 12. D×D+, R×D; 13. O-O-O+, perdiendo la calidad.

SECCIÓN DE PARTIDAS

DEFENSA GRUENFELD

BYRNE - FISCHER
(Nueva York, 1957)

1. C3AR, C3AR; 2. P4A, P3CR; 3. C3A, A2C; 4. P4D, O-O; 5. A4A, P4D; 6. D3C, P×P; 7. D×PA, P3A; 8. P4R, CD2D (8. ... P4CD!; 9. D3C, D4T); 9. T1D, C3C; 10. D5A, A5C; 11. A5CR?.



Las negras no han tratado bien la apertura, y se encontrarían en posición difícil si las blancas hubieran jugado A2R y A3R, solidificando el centro. La ilógica jugada del texto (¿por qué volver a jugar una pieza bien desarrollada sin claro motivo que lo justifique?) es un serio error. El alfil blanco situado en 5CR es una debilidad táctica y posibilita a las negras una combinación interesante.

11. ..., C5T!.

No sería bueno para las blancas tomar este caballo: 12. C×C, C×P, 13. D×PR?, D4T+; 14. P4C (14. C3A, TR1R), 14. ..., D×C; 15. D×C, TR1R; 16. A7R, A×C; 17. P×A, A1A, etc.; o 13. A×P, C×D; 14. A×D, C×C; o bien 13. D1A, D4T+; 14. C3A, A×C seguido de C×A. Las negras quedan con ventaja material en todas las variantes.

12. D3T, C×C; 13. P×C, C×P!.

Las negras prosiguen el ataque de piezas contra la escasamente desarrollada posición blanca. Ofrecen la calidad, que las blancas sólo pueden ganar a costa de quedar en una posición muy inferior.

14. A×P, D3C; 15. A4A.

Un tardío intento de completar el desarrollo. Si 15. A×T sigue 15. ..., A×A; 16. D3C, C×PAD!; 17. D×D, P×D; 18. T2D, A5C; o 18. T3D, T×P!, y a pesar de la calidad de ventaja la posición de las blancas es insostenible.

15. ..., C×PAD!.

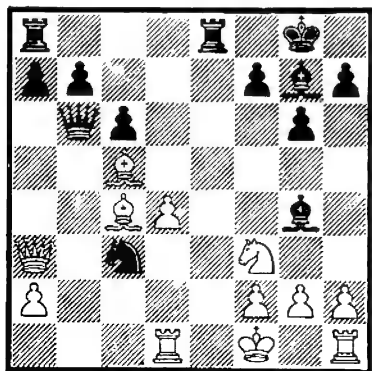
Otra sorpresa. Al parecer, las blancas calcularon sólo la combinación

15. ..., T1R; 16. O-O, y ahora 16. ..., C×PAD; 17. A5A, C4C; 18. A×C, D×A4C; 19. T1C, con cierto contrajuego.

16. A5A.

O bien 16. D×C, TR1R, y las negras conservarían el peón de ventaja.

16. ..., TR1R+; 17. R1A.



Parece como si las negras no hubieran calculado bien su combinación. Ahora la atacada dama no puede retirarse y defender al mismo tiempo el caballo, y después de 17. ..., C×T; 18. A×D. P×A; 19. D3C, no puede impedirse nueva pérdida de material. Pero la mala situación del rey blanco permite al contrario una bella combinación, que más bien pertenece al capítulo «Ataque con-

tra el rey» de la segunda parte de esta obra.

17. ..., A3R!!; 18. A×D.

No son mejores las continuaciones siguientes:

a) 18.A×A?, D4C+; 19. R1C, C7R+; 20. R1A, C6C+; 21. R1C, D8A+; 22. T×D, C7R++.

b) 18. D×C, D×A; 19. P×D, A×D; 20. A×A, T×A, y las negras deben ganar holgadamente.

18. ..., A×A+; 19. R1C, C7R+; 20. R1A, C×P+; 21. R1C, C7R+; 22. R1A, C6A+.

El caballo regresa a su punto de partida, pero con la diferencia de que, después de haber capturado en su peregrinación el peón de dama blanco, el alfil negro de 2CR domina enteramente la gran diagonal.

23. R1C, P×A; 24. D4C, T5T.

Aquí podría ya darse la lucha por terminada. Las blancas solo pueden elegir entre dos tipos de desventaja material: torre contra dos alfiles (caso de 25. D×T) o dama contra torre y dos alfiles (como sigue en la partida). Sin embargo, la fase final es interesante por la divertida caza de que es objeto el rey blanco: 25. D×P, C×T; 26. P3TR, T×P; 27. R2T, C×P; 28. T1R, T×T; 29. D8D+, A1A; 30. C×T, A4D; 31. C3A, C5R; 32. D8C, P4CD; 33. P4T, P4T; 34. C5R, R2C; 35. R1C, A4A+; 36. R1A, C6C+; 37. R1R, A5C+; 38. R1D, A6C+; 39. R1A, C7R+; 40. R1C, C6A+; 41. R1A, T7A++.

DEFENSA SICILIANA

PENROSE - BARDEN
(Hastings, 1957 58)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AD; 3. P4D, P×P; 4. C×P, C3A; 5. C3AD, P3D; 6. P4A, P3CR; 7. A5C, A2D; 8. A×C, A×A; 9. P5R, P×P; 10. P×P, C5R; 11. C×C, A×C; 12. O-O.

Las blancas han salido de la aper-

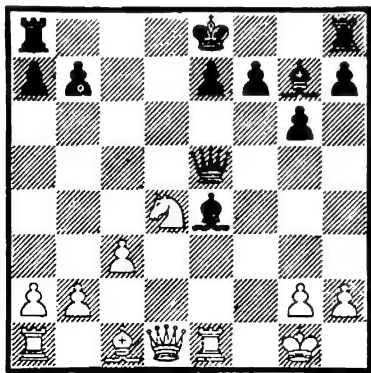
tura con ventaja de desarrollo, pero en su posición ha quedado un punto débil (el aislado peón de rey); además, las negras poseen el par de alfiles. Por ello el tema de las blancas ha de consistir en la creación de

amenazas efectivas, e impedir en lo posible que las negras completen su desarrollo.

12. ..., A2C; 13. T1R!, D4D?.

Con esta jugada las negras sólo consiguen complicar, favoreciendo el plan del adversario. Era mejor 13. ..., A4D; o bien 13. ..., A3A, seguido de enroque corto.

14. P3A!, D×PR!.



Lo mejor. Las siguientes continuaciones serían desventajosas para las negras:

a) 14. ..., O-O; 15. D2R, A4A; 16. C×A, P×C; 17. A4A, con ventaja posicional blanca.

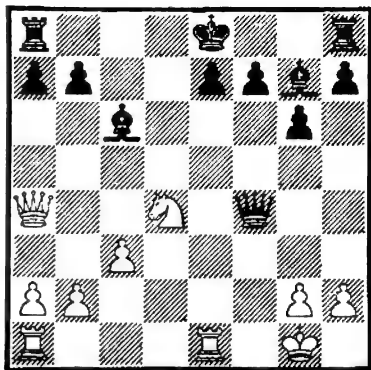
b) 14. ..., A×PC; 15. D4C, A8T; 16. P4A!, D×PA; 17. R×A, D4D+; 18. D4R. Las blancas tendrían una pieza de ventaja a cambio de dos peones.

c) 14. ..., A×PR; 15. D4T+, R1A; 16. T×A!, o bien 15. ..., P4CD; 16. C×P, y las blancas ganarían.

15. A4A!.

Una bonita jugada, posible por la escasa protección de las piezas negras en el centro del tablero. No puede rechazarse el sacrificio, toda vez que después de 15. ..., D4D; 16. D4T+, R1A; 17. TD1D la posición de las negras sería desesperada.

15. ..., D×A; 16. D4T+, A3A?.



La dama negra está perdida inapelablemente, aunque a cambio de importante cantidad de material. No obstante, su posición será inferior por la desconexión de sus piezas. Era relativamente mejor endurecerse en la defensa jugando 16. ..., R1A; 17. C6R+!, P×C; 18. T1AR, D×T+; 19. T×D+, A4A; 20. P4CR, A3A; 21. P×A, PR×P. Las negras tendrían torre, alfil y dos peones a cambio de la dama, y una posición consolidada. No sería fácil para las blancas imponer su superioridad en el flanco de dama. En cambio, es malo 16. ..., R1D; 17. C3C, P4A; 18. C5A (además del mate en 7D las blancas amenazan C6R+), 18. ..., R1A; 19. D7D+, R1C; 20. T×A!, ganando; y también 16. ..., P4CD; 17. D×PC+ (no 17. C×P?, O-O), 17. ..., R1D (17. ..., R1A; 18. C6R+); 18. TD1D, R2A; 19. C6R+!, P×C; 20. D4A+!, R1C; 21. T×A, D2A; 22. D3C+, etc. O bien 18. ..., R1A; 19. C6A!.

17. T×P+, R1A.

Si 17. ..., R×T, o 17. ..., R1D, decide C×A+.

18. C6R+, P×C; 19. D×D+, R×T; 20. D7AD+, A2D; 21. T1D, TD1D.

No 21. ..., TR1D? por 22. D×P, y no habría defensa contra 23. T×A+. Ahora las negras pierden los dos peones del flanco de dama, y el resto

de la partida es ya fácil: 22. D×P, TR1A; 23. D×P, T4A; 24. P4TD, A4R; 25. P5T, R1R; 26. P6T, A3AD; 27. T×T+, R×T; 28. D3R, A2A; 29. P4CD, T4R; 30. D4D+, R1A; 31. P4A.

T5R; 32. D8T+, R2D; 33. D×P+, R1D; 34. D8T+, R2D; 35. D7C+, R1A; 36. D8A+, A1D; 37. D5A, R2D; 38. P5C, A1T; 39. D7T+, y las negras abandonaron.

APERTURA ESPAÑOLA

BOGOLJUBOV - KOSTIC

(Göteborg, 1920)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A×C, PD×A; 5. C3A P3A; 6. P4D, P×P; 7. D×P, D×D; 8. C×D, A3D; 9. A3R, C2R; 10. C3C P3CD; 11. O-O-O, P4AD; 12. C2D A3R; 13. P4A, O-O-O; 14. C3A, C3A; 15. P3TR, T2D!.

Las blancas proyectan el avance P4CR - P5CR para valorizar el peón de más que tienen en el flanco de rey. Por otra parte, es claro que las posibilidades de las negras radican en el juego de piezas (poseen el par de alfiles). Con la jugada del texto las negras preparan una maniobra que tiende a aumentar la efectividad de su caballo.

16. P4CR?.

La precedente jugada de las negras parece indicar que quieren doblar las torres en la columna de dama abierta. Por ello es comprensible que su verdadera intención pasará desapercibida a Bogoljubov. La jugada exacta era 16. R1C.

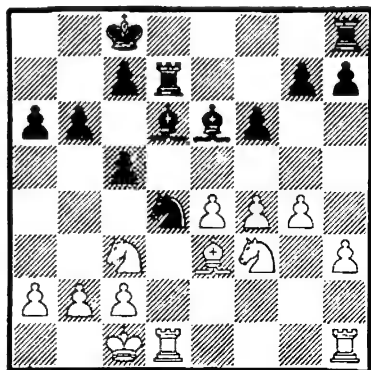
16. ..., C5D!.

(véase diagrama)

La primera pequeña sorpresa. Si 17. C×C sigue 17. ..., P×C; 18. T×P, A×PA!. La jugada 15. ..., T2D era preparatoria de esta combinación para impedir que las blancas puedan cambiar las torres con jaque. Ahora no valdría 10. T×T por la intermedia 19. ..., A×A+.

17. C4TR, T1R; 18. C2C, A5A.

Empieza a peligrar el centro de peones blancos. Se amenaza 19. ...



C7R+; 20. C×C, A×C, seguido de 21. ..., A6A.

19. TR1R, C4C.

Esta jugada también va contra el peon de rey blanco, al forzar el cambio del caballo 3AD, que lo defiende.

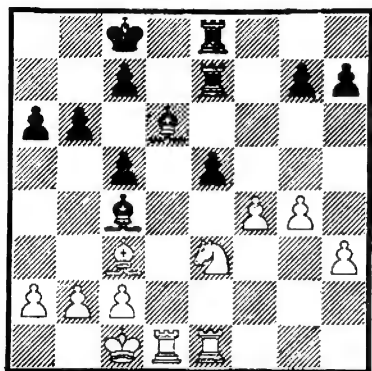
20. A2D!, C×C; 21. A×C, T2D2R; 22. P5R, P×P; 23. C3R.

(véase diagrama)

Complemento de la jugada 20 de las blancas. Se amenaza C×A v C5A, v parece que las blancas han de obtener ventaja, pues si 23. ..., A3R?, sigue 24. P×P, sin que el alfil de rey tenga escape.

23. ..., A7R!.

Una fina jugada que da ventaja a las negras. Después de 24. T×A, P×P el caballo no puede jugar por quedar una torre indefensa. No sería



mejor 24. T2D, P×P; 25. C5A, P6A!; 26. C×T+, T×C, y el peón libre decide rápidamente.

24. TD×A!, P×T; 25. P×P, A6A; 26. C5A, P4D!.

Las negras no podrían mantener la ventaja de la calidad por mucho tiempo y prefieren devolverla. Ahora, dado que sus piezas y peones poseen mayor movilidad, las negras pueden alentar fundadas esperanzas de victoria, a pesar de los alfiles de distinto color.

GAMBITO DE DAMA

CAPABLANCA - ALEKHINE

(Match para el Campeonato Mundial, 1927)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, C3AR; 4. A5C, CD2D; 5. P3R, A2R; 6. C3A, O-O; 7. T1A, P3TD; 8. P3TD, P3T; 9. A4T, P×P; 10. A×P, P4CD; 11. A2R, A2C; 12. O-O, P4A; 13. P×P, C×P; 14. C4D.

En esta posición las piezas negras están mejor desarrolladas. Como quiera que la dama blanca no dispone de buena casilla para su instalación, era a considerar la simplificación 14. D×D, TR×D; 15. TR1D. Alekhine indicó después de la parti-

27. C×T+, T×C; 28. A2D, A5R; 29. P4A, R2D; 30. P×P, A×P; 31. P3T, T2A; 32. P4TR?.

Las blancas pierden la última ocasión para reactivar sus piezas. Como veremos en el transcurso de la partida, perderán material, siguiendo su alfil pasivo. Según opinión de Tartakower, era preferible sacrificar el peón de rey (32. P6R+!) para ganar libertad de acción, y tratándose de un final de alfiles desiguales resultaría a las negras muy difícil imponer su ventaja.

32. ..., R3R.

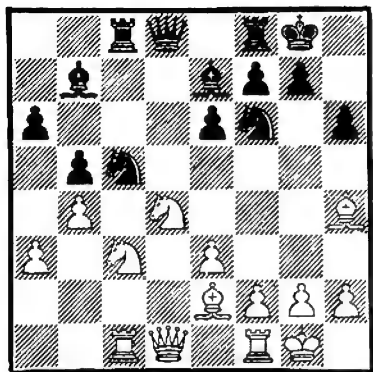
El resto pertenece ya al terreno del final. Las negras ganaron gracias a la mejor colocación de sus piezas y valorizando el peón de ventaja en el flanco de dama: 33. P5T, T7A; 34. P6T, P×P; 35. A×P, T7C; 36. P5C, A6C; 37. T1T, A7A; 38. A7C, A6D; 39. T3T, P5A; 40. P3C, P4C; 41. P×P, P×P; 42. A8T (42. A6A, T7TD); 42. ..., T×PC; 43. R2D, R4D; 44. R3A, P4TD (amenaza T7C y T7AD mate); 45. T2T, T6C; 46. T2D, R4A; 47. P6R, A4A+; 48. R2C, T6C+; 49. R2T, A×P; 50. A4D+, R5A; 51. R1T, T×P+; 52. R2C, T6CD+; 53. R1T, P6A. Las blancas abandonaron.

da que la continuación 14. A×C, A×A; 15. C×P, para aprovechar la indefensión del caballo 4AD, no sería buena a causa de 15. ..., D×D; 16. TR×D, C6C; 17. T7A, A×C; 18. A×A, P×C; 19. A×T, T×A, con clara ventaja para las negras.

14. ..., T1A; 15. P4CD.

(véase diagrama)

El primer error importante de Capablanca en esta partida. La casilla 4AD queda debilitada, desventaja que se hará notar pronto.



15. ..., C4A2D!.

Es curioso que la activación del juego de este caballo consista en su regreso a la casilla que ocupó dos jugadas antes. Parecía más razonable 15. ... C4A5R, pero después de los cambios que se originarían la partida derivaría rápidamente a tablas. Con la jugada del texto Alekhine prepara el desplazamiento del caballo hacia su casilla 5AD.

16. A3C.

Todavía era ocasión para las blancas apuntalar su casilla débil 4AD jugando 16. C3C! y C5T. La continuación 16. A3A, D3C; 17. C4R favorecería a las negras después de 17. ... T×T; 18. D×T, T1A, según indicó Alekhine.

16. ..., C3C; 17. D3C, CR4D!.

Buena jugada, con la cual las negras mantienen la lucha por el dominio de la casilla 4AD de las blancas. Se amenaza 18. ... C×C; 19. T×C, A4D; 20. D2C, T×T; 21. D×T, D1T, seguido de T1A, con presión de las negras en la columna alfil dama abierta y en la gran diagonal blanca.

18. A3A, T5A!.

Mucho mejor que la sencilla 18. ... C5AD, a la que las blancas respon-

derían 19. TR1D, ejerciendo cierta presión sobre su casilla 5D (4D de las negras). No obstante, la torre será remplazada pronto por el caballo.

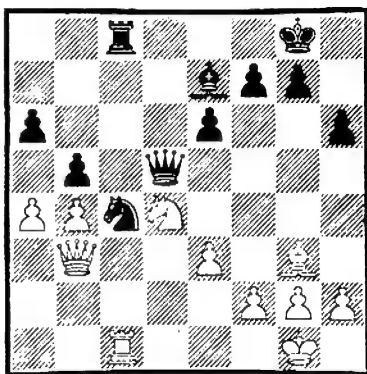
19. C4R, D1A; 20. T×T?.

Con razón califica Alekhine esta jugada como el error decisivo de la partida. Las piezas negras presionan fuertemente en el flanco de dama. Exacta era 20. D1C!, no fácil de encontrar, que amenaza la simplificación C6D (o también A6D). Después de 20. ... T1D, las blancas tendrían la posibilidad de emprender una interesante maniobra: 21. C2D!, T×T; 22. T×T, D1T; 23. A7A!, seguido de A×C, simplificando.

20. ..., C×T; 21. T1A, D1T.

Amenaza ganar un peón (C4D×PR, o C4D×PC). Las blancas no pueden jugar 22. C5AD a causa de 22. ... A×C; 23. P×A, T1A; 24. A2R, T×P; 25. A×C, D1AD, ganando un peón las negras.

22. C3A, T1A; 23. C×C, A×C; 24. A×A, D×A; 25. P4TD.



Es claro que las blancas no pueden mantener su dama exclusivamente en la defensa del PTD. Pero la jugada del texto crea una nueva

debilidad, el peón caballo dama, que precisará también ser apoyado.

25. ... A3A!.

Otra buena y sorprendente jugada. El alfil deja su casilla de ataque contra el PCD. Pero desde su nuevo emplazamiento hostiga al caballo 4D, que ha de retirarse o ser apoyado por la torre, que de este modo abandonaría la columna alfil dama.

26. C3A, A7C!.

Es extraordinaria la extorsión que esta sencilla jugada produce en las filas blancas. Alekhine indica las dos variantes que siguen.

a) 27. T1D, P×P!; 28. D×P, C3C; 29. T×D, C×D; 30. T1D, C6A; 31. T1R, T5A; 32. A6D, C5R; 33. A7R, P3A; 34. T1C, R2A.; 35. R1A, A6A, etcétera.

b) 27. T1C, C6T; 28. D×A, C×T; 29. D×C, D6C; 30. D1AR, P×P; 31. P3T, P6T, etc.

27. T1R, T1D; 28. P×P, P×P; 29. P3T.

Una jugada que debe hacerse tarde o temprano para evitar las ame-

nazas de mate en la primera horizontal.

29. ..., P4R; 30. T1C.

Después de 30. P4R seguiría 30. ..., D6D!; 31. D×D, T×D; 32. T1C, P3A; el peón CD blanco ya no puede ser defendido. Pero también con la jugada del texto, una vez desplazado el caballo de la casilla 3AR, la posición blanca se desmorona con rapidez.

30. ..., P5R; 31. C4D.

Un último intento para complicar, que las negras refutan con una pequeña combinación. Alekhine indica las dos alternativas siguientes:

a) 31. C1R, D7D; 32. D2A, D×D; 33. C×D, T7D; 34. C1R, C6T, ganando.

b) 31. C2T, D6D!; 32. T×A, D×D; 33. T×D, T8D+; 34. C1A, C7D; 35. T3T, C×C!, etc.

31. ..., A×C; 32. T1D, C×P!.

Esta fina combinación final pasó desapercibida a Capablanca al efectuar su jugada 31. No se recupera la pieza después de 33. D×D, T×D; 34. P×C por la intermedia 34. ..., A×P+. Las blancas abandonaron.

DEFENSA SICILIANA

PACHMAN - VASIUKOV

(Gotha, 1957)

1. P4R, P4AD; 2. P3CR, C3AD; 3. A2C, P3CR; 4. C2R, A2C; 5. O-O, P3D; 6. P3AD, P4R; 7. P3D, CR2R; 8. A3R, O-O; 9. P4D, PA×P; 10. P×P, P4D; 11. CD3A.

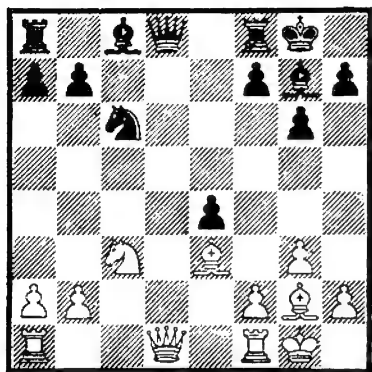
Posición claramente definida. Tras el inmediato cambio de peones centrales resultará una posición de tipo simétrico en la cual las blancas serán mano, y habrán de intentar el aumento de efectividad de sus piezas para romper la monótona igual-

dad. Por su parte, las negras se esforzarán en provocar cambios con vistas a la simplificación, a fin de no caer en inferioridad.

11. ..., PR×P.

Exacto. Sería erróneo efectuar primero 11. ..., PD×P, a lo que las blancas contestarían con 12. P5D!, creando un fuerte peón libre.

12. C2R×P, P×P; 13. C×C, C×C.



14. A5A!.

Después de 14. A×P, A6T, las negras tendrían ligera ventaja. Con la jugada del texto las blancas mejoran el juego del alfil de dama, y podrán tomar el peón con el caballo. Si las negras toman el PCD en la siguiente jugada, correrán sus riesgos.

14. ..., T1R; 15. C×P, D4T.

Como ya hemos indicado, la ganancia del PCD sería peligrosa: 15. ..., A×P; 16. T1C, A2C; 17. C6D, T4R; 18. A3TD, etc. El cambio de damas por las negras tampoco mejoraría su posición, toda vez que las blancas tendrían gran ventaja de desarrollo y mantendrían la fuerte presión sobre el peón 2CD.

16. D1R!.

Con frecuencia se rehuye, infundadamente, el cambio de damas en posiciones agresivas. Este cambio no puede disminuir las posibilidades de ataque si la dama contraria tiene juego activo. Así ocurre en este caso. Las negras amenazaban T×C seguido de D×A. Si ahora son las negras las que cambian las damas, la torre blanca de 1AR se colocará en columna abierta sin perder ningún tiempo, y amenazando C6A+.

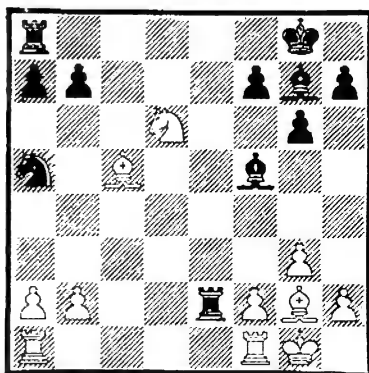
16. ..., A4A?

Un grave error, del cual no podrán ya reponerse las negras en el transcurso de la partida. Tampoco era bueno 16. ..., A3R por 17. P4CD!, con fuerte ataque. Lo mejor era, tal vez, cambiar las damas y continuar 17. ..., A3R.

17. D×D, C×D; 18. C6D, T7R.

La clave de la maniobra de las negras. Parece que la entrada de una torre en séptima y la amenaza contra el PCD blanco ofrece buenas perspectivas de contrajuego.

19. TD1R!.



Preparación de un sacrificio posicional de calidad, cuyo sentido debe buscarse en el bien conjuntado juego de las piezas blancas y en el dominio, a su vez, de la séptima fila.

19. ..., T×PC; 20. A5D, A3R; 21. T×A!, P×T; 22. A×PR+, R1T.

Naturalmente, no 24. ..., R1A por 23. C5A+.

23. C7A+, R1C; 24. T1D!.

Esta es la «punta» de la combinación. Las blancas amenazan T7D, seguido de C5C+ y A4D. Las negras

pueden impedir de varias maneras esta maniobra, pero no la irrupción de la torre en la séptima, después de lo cual la fuerza conjunta de juego de las piezas blancas llegará a su máximo.

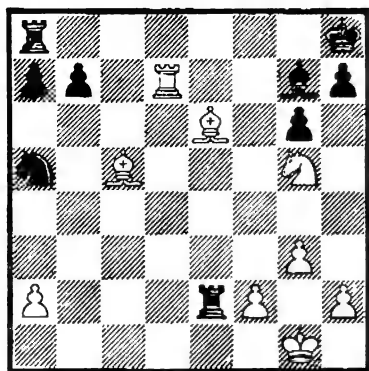
24. ..., T7R.

Un poco mejor era 24. ..., C3A, dejando que la torre proteja el PCD. De todos modos, después de 25. T7D, T1R; 26. A5D, la defensa de las negras sería muy difícil.

25. C5C+, R1T.

La devolución de la calidad no bastaría: 25. ..., TxA; 26. CxT, P3C; 27. T7D!, con clara ventaja, por ejemplo, 27. ..., A3A; 28. A3R, C3A; 29. P4TR, C4R; 30. T7AD, C5C; 31. A5C, etc. El dominio de la séptima por la torre blanca es decisivo.

26. T7D.



El diagrama ilustra perfectamente las posibilidades tácticas de las blancas en la posición a que se ha llegado. Las negras esperaban que con

26. ..., P3TR podrían mejorar su apretada situación, pero después de 27. A4D!, PxC; 28. AxA+, R2T; 29. A6A+, R3T; 30. A4C, T8R+; 31. R2C, estarían perdidas. Las blancas amenazan A7C+ y P4TR. La única defensa posible, 31. ..., T5R, fracasaría también por 32. A3A, T5TD; 33. P4T, PxP; 34. PxP, P4CR; 35. PxP+, R3C; 36. T7R, R4A; 37. T5R+, R5A; 38. P6C, ganando. Esta variante es muy instructiva. El juego unido de la torre y los dos alfiles de las blancas es superior al de las desperdigadas piezas negras (la torre en 1TD y el caballo en 4TD ausentes de la lucha).

26. ..., C3A; 27. A5D!, C4R.

Tampoco era posible en este momento 27. ..., P3TR. Seguiría 28. C6R, A3A; 29. C8A, etc. La jugada 27 de las blancas tiene por objeto ceder la casilla 6R al caballo.

28. T7R.

«Clavada» decisiva del caballo. Se produciría una bonita variante si 28. ..., P3TR; 29. C7A+, R2T; 30. CxC, TxC; 31. TxA+, RxT; 32. A4D, seguido de P4A. También son insuficientes 28. ..., T1D; 29. A3C; y 28. ..., T1AD; 29. A6D!, T1D; 30. AxC, T7RxA; 31. C7A+, R1C; 32. TxT, etc.

28. ..., T8R+; 29. R2C, C6D; 30. C7A+, R1C; 31. C5R+. Jaque a la descubierta que gana una pieza. Todavía se continuó 31. ..., R1T; 32. CxC, TxT; 33. AxA, T1AD; 34. A6D, P3C (34. ..., T1D; 35. C5R); 35. C5R, T7A; 36. A3C, T7C; 37. R3A, P4TD; 38. C4A, P5T; 39. CxT, PxA; 40. PxP, AxC; 41. R4R, R1C; 42. A5R, A6T; 43. R5D, R2A; 44. A4D, P4CD; 45. P4T. Las negras abandonaron.

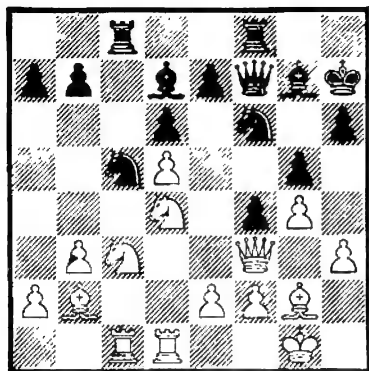
DEFENSA HOLANDESA

POLUGAIEVSKI - LIEBERT
(Campeonato Estudiantil Mundial 1927)

1. P4D, P4AR; 2. C3AR, C3AR; 3. P3CR, P3CR; 4. A2C, A2C; 5. O-O, O-O; 6. P4A, P3D; 7. C3A, P3A; 8. D2A, P3TR; 9. T1D (9. P4R!), 9. ..., D1R; 10. P5D, P×P; 11. P×P, C3T; 12. C4D, A2D; 13. P3C (13. P4R!), 13. ..., D2A; 14. A2C, R2T (14. ..., C5CD; 15. D2D, C5×PD; 16. C×C, C×C; 17. C×P, A×C; 18. A×A, R×A; 19. D×C, D×D; 20. A×D, con ligera ventaja para las blancas); 15. D2D, C4A; 16. TD1A, TD1A; 17. D4A, C4T; 18. D3A, C3A; 19. D4A, C4T; 20. D3R? (facilita a las negras un peligroso ataque en el flanco de rey), 20. ..., P5A!; 21. D3A, P4CR; 22. P4CR.

Las blancas deben impedir la peligrosa amenaza P5CR. Si 22. P3TR sigue 22. ..., P×P; 23. P×P, D×D, ganando las negras un peón. Tampoco es satisfactorio 22. P×P por 22. ..., P5C; 23. D3R, C×PA.

22. ..., C3A; 23. P3TR.



La solidez del flanco de rey es solo aparente. Las negras pueden abrir la columna caballo rey mediante una enérgica ruptura de peones.

23. ..., P4TR!; 24. P×P, P5C!; 25. P×P, A×P; 26. D×P.

Las blancas ofrecen la calidad a cambio de la debilitación de la posición del rey negro. Pero van a encontrarse con una desagradable sorpresa.

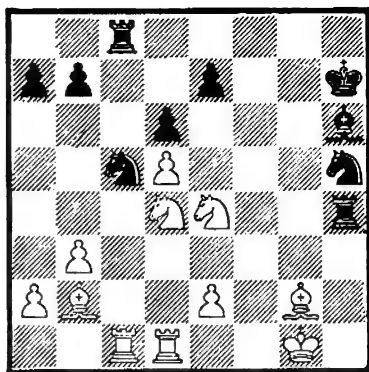
26. ..., A3T; 27. D3C, C×PT!

Mucho mejor que ganar la calidad. Ahora el rey blanco va a ser objeto de un ataque masivo por parte de las piezas pesadas negras.

28. D×A, D×P+; 29. R1T, T5A; 30. C4R!

Única. No vale el sacrificio de dama 30. D×C, T5T+; 31. D×T, D×D+; 32. R1C, A6R+; 33. R1A, D7A mate.

30. ..., D5T+; 31. D×D, T×D+; 32. R1C.



Una posición complicada. El caballo de dama negro está «clavado» pero la siguiente jugada resuelve este problema.

32. ..., T1CR.

Se amenaza C×C. Las blancas no pueden jugar 33. C×C, por 33. ... A6R+; 34. R1A, T8T+ (desviación del alfil); 35. A×T, T8C mate.

**33. C5A, T×C; 34. C×A, R×C;
35. R2A?**

Pierde en seguida por la conocida desviación del rey blanco que sigue en la partida. La única defensa consiste en la sorprendente jugada 35. T2A!, que permite responder a 35. ..., C5A con 36. P3R, y si 36. ..., T×P, 37. A1AD.

35. .., T×A+; 36. R×T, T×P+.

Las negras quedan con clara ventaja material. Además, el rey blanco se verá envuelto pronto en una red de mate.

37. R3A, T×A; 38. T1R, C6D; 39. T6R+, R4C; 40. T7A, C4R+; 41. R3R.

O bien 41. T×C, P×T; 42. T×PR, R4A; 43. P6D, C3A, etc.

**41. ..., C2C!; 42. T6×PR, C4A+;
43. R4R, T7R mate.**

EJEMPLOS PRÁCTICOS

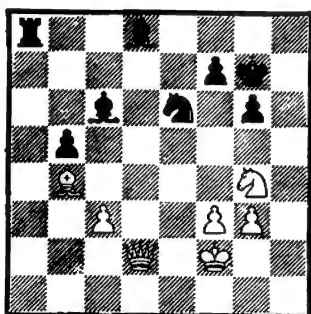
(Las soluciones en la página 302)

Ejemplos prácticos para el capítulo

«Utilización táctica de las piezas»

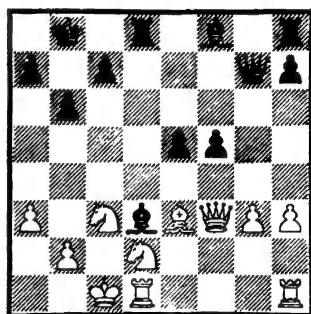
I. AUMENTO DE LA EFECTIVIDAD

1



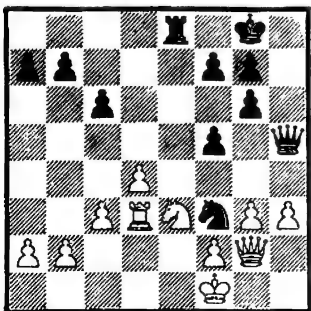
Las blancas juegan y ganan.

2



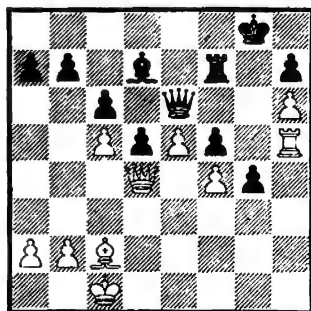
Las negras juegan y ganan.

3

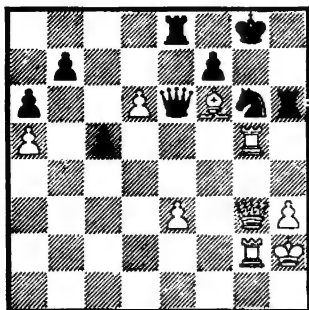


¿Cómo pueden aprovechar las negras la favorable situación de su dama?

4

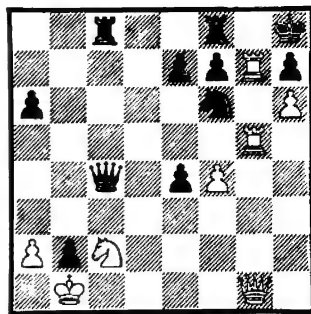


Las blancas juegan y ganan.



5

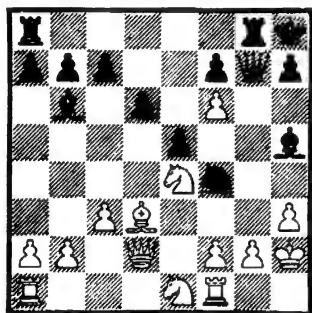
Las blancas fuerzan un mate rápido.



6

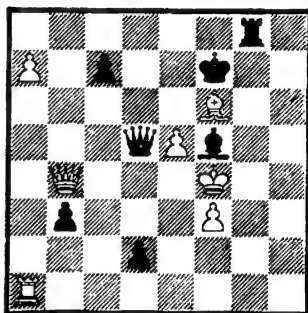
Las blancas juegan y ganan.

II. EL JUEGO TÁCTICO CONJUNTADO DE LAS PIEZAS



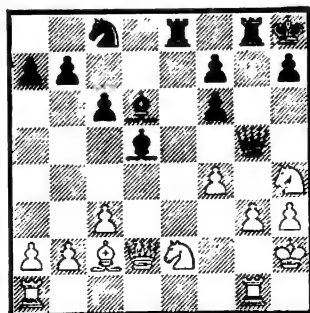
7

Las negras juegan y ganan.



8

¿Pueden las negras forzar el mate?

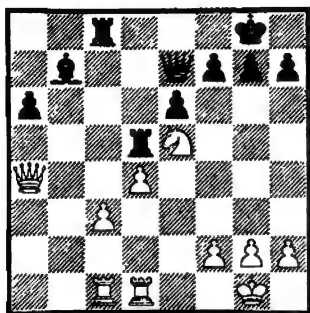


9

Las negras juegan y ganan.

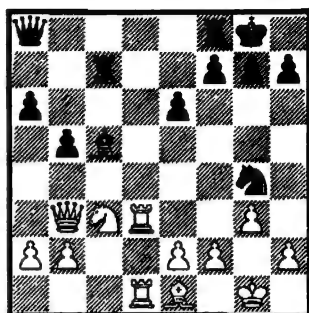
III. EL ATAQUE DOBLE

10



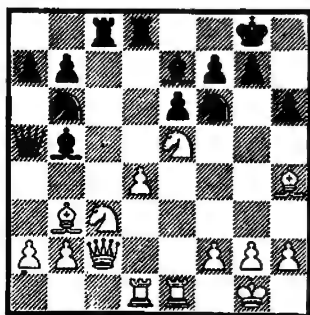
Las blancas jugaron 1. P4AD. ¿Fue buena esta jugada?

11



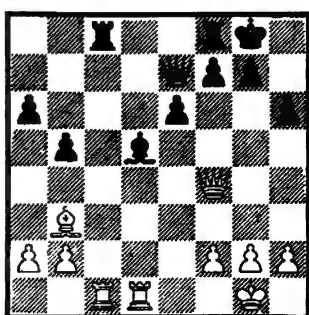
Las blancas jugaron 1. T7D. ¿Qué respondieron las negras?

12



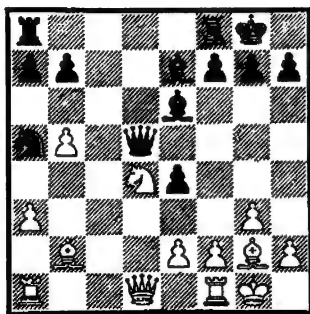
Las blancas juegan y ganan.

13



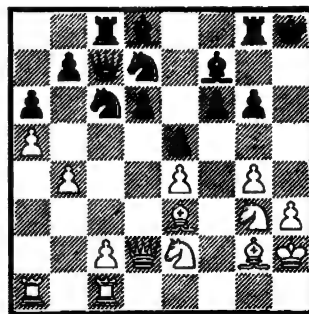
¿Pueden las blancas ganar un peón jugando 1. AxA, PxA; 2. TxP?

14



¿Con qué maniobra alcanzaron las blancas un ataque decisivo?

15



Las blancas jugaron y ganaron rápidamente. ¿Con qué jugada?

LIMITACIÓN DE LA EFECTIVIDAD Y CONJUNCIÓN DE JUEGO DE LAS PIEZAS

El deseo de aumentar la efectividad y juego de conjunto de las piezas propias debe ir unido, como es lógico, al de limitar o reducir el de

las piezas contrarias. En este capítulo examinaremos los medios tácticos adecuados para alcanzar el objetivo mencionado en segundo lugar.

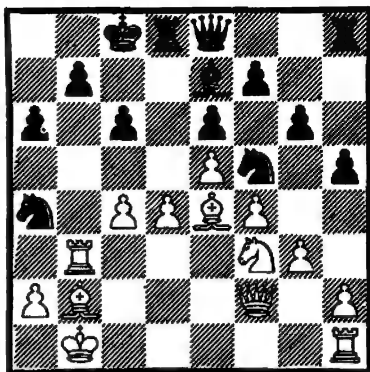
I. ENCIERRO DE UNA PIEZA

Es el medio más contundente. Cuando una pieza se halla en posición desventajosa, o pierde casi todo su poder efectivo, o debe sacrificarse para obtener el máximo partido posible de la eventualidad. En el capítulo «Propiedades de las piezas» ya hemos conocido las dificultades por que atraviesa, por ejemplo, un caballo sin salida en las casillas 8TR y 8TD.

En la posición del diagrama número 180 las blancas jugaron 1. A1T!, D2D; 2. P5A!, encerrando el caballo negro de 4TD. Las negras intentaron 2. ..., D2A, para continuar 3. ..., P4CD. Pero las blancas se opusieron a este plan jugando 3. T1AD!, y después de 3. ..., T2D; 4. D1R!, TR1D; 5. D4C, ganaron una pieza (las negras continuaron todavía 5. ..., CxPA; 6. Px C, T8D; 7. Ax C, PCxA; 8. A4D, TxT+; 9. RxT, y abandonaron.

Diagrama núm. 181: Las negras debían haber continuado 1. ..., T1R!;

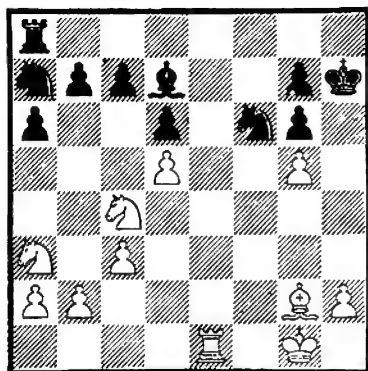
Diagrama núm. 180



TSCHIGORIN - WALBRODT
(Viena, 1898)

2. T1AR, C1C, seguido de 3. ..., C2R. En su lugar jugaron en seguida 1. ..., C1C?, y perdieron una pieza después de 2. T4R!, que amenaza 3. T4T+, sin que el caballo disponga de casilla para salir.

Diagrama núm. 181

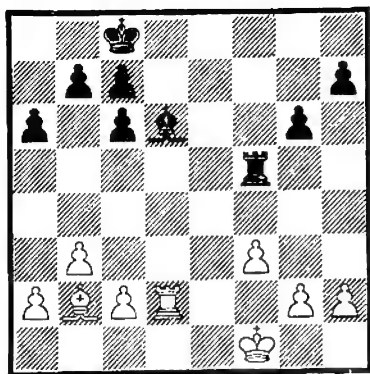


L. STEINER - TARTAKOWER
(Berlín, 1928)

Juegan las negras

Un típico ejemplo de encierro de un alfil nos lo proporciona la posición siguiente: Blancas, R1AD, P2TD, P2CD, P2AD; Negras, R1CR, A3R. Un grave error es 1. ..., A×P por 2. P3C, y después de 3. R2C el alfil está perdido.

Diagrama núm. 182



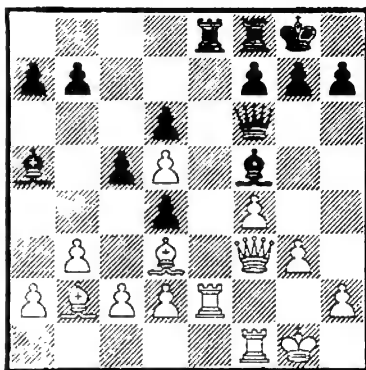
RETI - SPIELMANN
(Viena, 1914)

Juegan las blancas

En la posición del diagrama número 182 el peón torre rey blanco

está atacado. La jugada natural 1. P3TR no es recomendable, toda vez que permite 1. ..., A6C!, y la superioridad blanca en el flanco de rey resultaría de difícil valorización. Reti protegió indirectamente el peón jugando 1. R2A!. Ahora no es posible 1. ..., A×P por 2. P3C (amenaza 3. R2C, T4TR; 4. T1D, seguido de 5. T1TR). El intento de liberar el alfil, 2. ..., T4CR, fracasaría por la respuesta 3. T8D+! y 4. A6A-. La partida sigue 1. ..., T4TD; 2. P4TD, T4T; 3. P3T (ahora ya no es posible 3. ..., A6C), 3. ..., P4CD; 4. A3A!, T5T; 5. P4CR!!). Como es lógico, las blancas no juegan 5. P×P para no desdoblar el peón alfil dama negro. La jugada del texto prepara la siguiente combinación: 5. ..., T×PT; 6. T×A!, P×T; 7. R2C, T3T; 8. A7C, T5T; 9. A6A, T3T; 10. A5C. Es curiosa la manera con la que en pocas jugadas la torre quedaría encerrada. Las negras continuaron 5. ..., A5A, y después de 6. T8D+, R×T; 7. A6A-, R2D; 8. A×T, Reti pudo hacer valer su mejor esquema de peones en el final.

Diagrama núm. 183



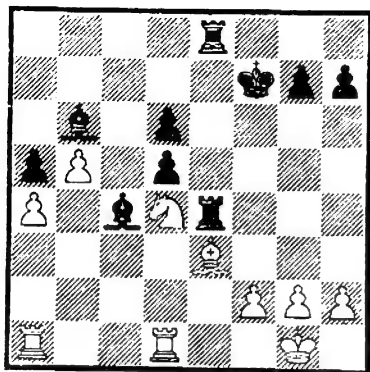
WOLF - ALEKHINE
(Carlsbad, 1923)

Juegan las negras

El acorralamiento o desconexión de una pieza no siempre termina

con su pérdida. A veces se trata sólo de mantener su alejamiento del fragor de la lucha por largo tiempo, valiéndose de cadenas de peones propios o contrarios. Un ejemplo típico podemos verlo en la posición del diagrama núm. 183, en la cual el alfil blanco de 2CD va a quedar fuera de juego. Alekhine jugó 1. ..., A×A!. No vale 2. D×A por la interesante combinación que seguiría: 2. ..., T×T; 3. D×T, P6D! (¡ataque doble!); 4. A×D, P×D (de nuevo ataque doble, a la torre y al alfil simultáneamente) y las negras ganarían. Después de 2. T×T, A×T; 3. T×T+, R×T; 4. R×A, A×P, las negras ganarían un peón. Las blancas no se contestar, pues, 2. P×A, y con ello su alfil de dama quedará aislado por mucho tiempo. Las negras abrieron posteriormente el juego por el ala de rey, y contando prácticamente con una pieza de ventaja ganaron la partida unas veinte jugadas después.

Diagrama núm. 184



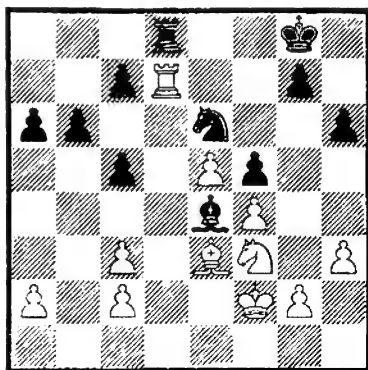
MAROCZY - JANOVSKI
(Carlsbad, 1907)

En la posición del diagrama número 184, el acorralamiento del alfil negro en 3CD tiene cierta originalidad. Para el aislamiento total de dicha pieza son precisos aquí dos peones, uno blanco y otro negro:

1. C5A!, A2A (2. ..., A×A?; 3. C×PD+); 2. P6C!, A1C; 3. C4D!, y las blancas ganaron con facilidad.

Las piezas fuertes (dama y torres) tampoco están excluidas de tan triste destierro. Veamos primero algunos ejemplos de encierro de una torre.

Diagrama núm. 185

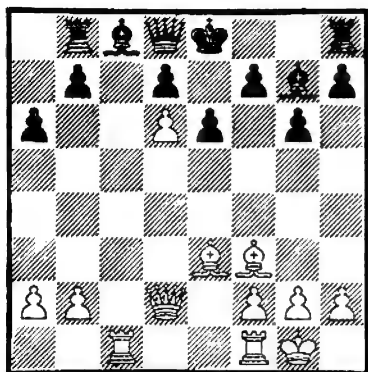


DARGA - IVKOV
(Hastings, 1955-56)

En una partida Darga-Ivkov, posición que reproduce el diagrama número 185, las blancas han podido alcanzar con una torre la séptima fila. Las negras, psicológicamente, proponen el cambio de torres, induciendo al adversario al error 1. T7R?. Después de 1. ..., R1A; 2. T×C, R2A la torre blanca está perdida, quedando las negras con calidad de ventaja.

En la posición del diagrama número 186 las blancas jugaron 1. A6T. No sería bueno contestar 1. ..., O-O, por 2. A×A. R×A; 3. D4D+, seguido de 4. D7T. Si 1. ..., A4R, las blancas responderían 2. D3R!, no siendo posible 2. ..., A×PD por 3. D4D!, con ataque doble. Lo mejor, relativamente, es 1. ..., A×A; 2. D×A, D3A, aunque el dominio en la columna alfil dama, con posterior doblaje de las torres, daría ventaja a las blancas. En la partida se jugó 1. ..., D3A;

Diagrama núm. 186



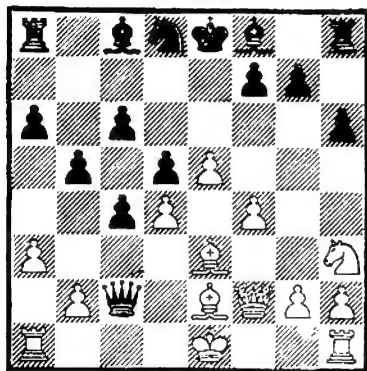
ROMANOWSKI - RAVINSKI

(Moscú, 1943)

Juegan las blancas

2. A×A, D×A; 3. D3R!, y seguidamente las negras abandonaron. Las blancas amenazan D7I, y no sirve 3. ... T1T por 4. D7T!, T×D; 5. T×A mate. Igualmente, si 3. ... P3C, sigue 4. D×PCD!. Una interesante manera de «cazar» una torre.

Diagrama núm. 187



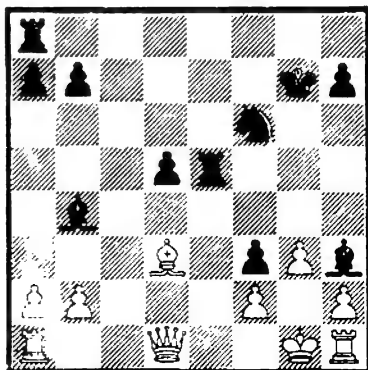
BOGOLJUBOV - ALEKHINE

(Match 1934)

Juegan las negras

Diagrama núm. 187: Las negras podían haber jugado 1. ... D×P, ganando un peon, pero después de 2. O-O las blancas tendrían contra-juego. Alekhine prefirió continuar 1. ... A×P!. El alfil no puede ser tomado con el peon por 2. ... D6A+, y si 2. T×A, sigue 2. ... D×P; 3. T5T, D5C+; 4. A2D, P6A. La partida siguió 2. O-O, A×P; 3. TD1R, A4A, y las negras ganaron.

Diagrama núm. 188



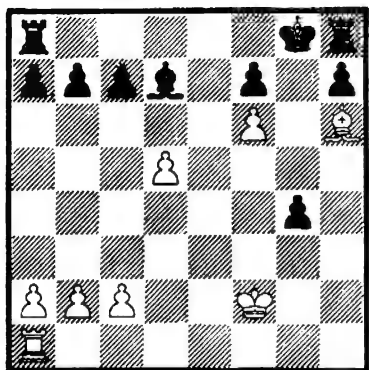
SPIELMANN - STOLTZ

(Match 1930)

En la posición del diagrama número 188 la torre blanca se encuentra aprisionada por su propio monarca y un alfil y peon contrarios, sin que la ventaja material de las blancas baste para salvar la partida, que transcurrió 1. D3C (1. D×P2, TD1R), 1. ... A4AD; 2. A5A! (2. D×PC+, T2R, 3. D×TD, C5C; 4. TIAR, C×PA!), 2. ... A×A; 3. D×PC+, R3C; 4. D×T, T7R (más brillante hubiera sido el remate 4. ... A6T; 5. TIAR, A×P+; 6. R×A, T7R+; 7. R×P, A5C+; 8. R4A, T5R mate); 5. P4TR, A×P+; 6. R1A, A6D; 7. P5T+, R4C, y las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 189: El enjerto de la torre es parecido al del ejemplo anterior. Petrov jugó 1. T1R, y

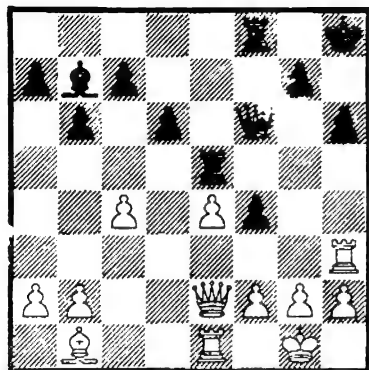
Diagrama núm. 189



PETROV - JOURNOUD
(1863)

después de 1. ..., T1R; 2. T > T, A < T, la partida terminó en tablas. Sin embargo, pudo ganar con 1. T1T!, A4A; 2. T5T!, A < P; 3. T5R. Las blancas han de capturar primero el PCR negro, y luego marchar sobre el flanco de dama

Diagrama núm. 190



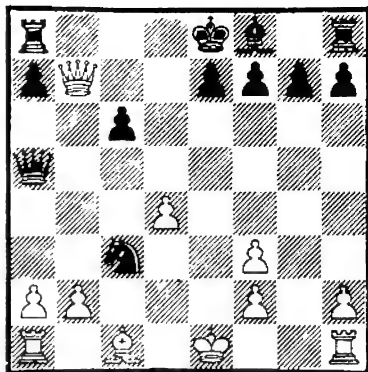
DREWITT - THOMAS
(Cheltenham, 1928)

En la posición del diagrama número 190 las blancas cometieron in-

cialmente un instructivo error: 1. P4CD? (exacto era 1. T3AD). Después de 1. ..., T1A1R el peón de rey sólo puede ser defendido con 2. P3A, quedando la torre de 3TR desconectada totalmente del centro de la lucha. Siguió 2. ..., A1A; 3. P4C, A3R; 4. T1AD, A2A; 5. D2AR, P4CR, y las negras ganaron fácilmente, toda vez que prácticamente jugaron con una torre de ventaja.

Naturalmente, la máxima sensación se produce cuando es la dama, la pieza más importante, la que queda atrapada. Es digno de hacerse notar que este hecho se produce con bastante frecuencia, explicable si se tiene en cuenta que dada la gran efectividad de esta pieza debe correr a veces riesgos necesarios. Los dos ejemplos que siguen, en los que se caza la dama que ha capturado una torre en su casilla de origen, proceden de Alekhine.

Diagrama núm. 191

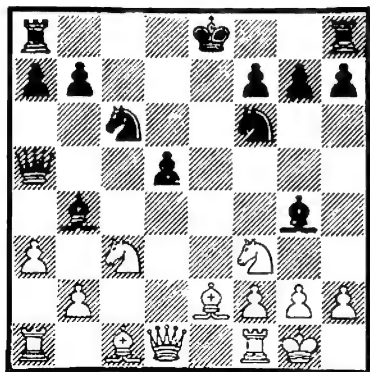


NIMZOWITSCH - ALEKHINE
(Bled, 1931)
Juegan las negras

Diagrama núm. 191: Alekhine jugó 1. ..., C4D+!; 2. A2D, D3C; 3. D < T-, R2D, y la dama blanca sólo puede salvarse sacrificando material. El intento 4. P4TD, C2A; 5. P5T, D < PC; 6. D < PT, D < T+ costaría a las blan-

cas las dos torres. La partida continuó 4. O-O, C2A; 5. A5T, C×D; 6. A×D, C×A, y las blancas ganaron valorizando su superioridad material (dos piezas ligeras a cambio de una torre).

Diagrama núm. 192



ALEKHINE - PODGORNÝ
(Praga, 1942)

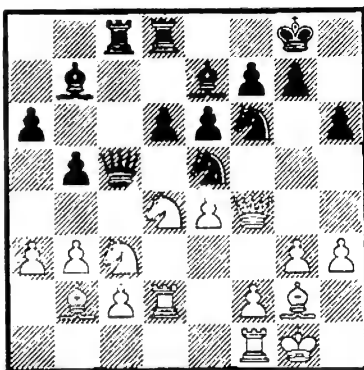
Juegan las blancas

Diagrama núm. 192: Este ejemplo es más complicado: 1. P×A!, D×T; 2. C2D!, A×A (forzada, toda vez que si el alfil se retira sigue C3C, y la dama está perdida); 3. D×A+. Ahora la dama negra tiene la casilla 3TD para refugiarse, pero ello cuesta material. Después de 3. ..., R1A seguiría 4. C3C, D3T; 5. P5C, D3C; 6. C4T, C5D; 7. D1D, ganando. En la partida las negras contestaron 3. ..., C2R; 4. T1R, O-O, y si ahora 5. D×C T1R. Pero las blancas disponen de una maniobra que gana una pieza: 5. C3C!, D3T; 6. D×D, P×D; 7. T×C. El resto es ya fácil.

En los tres ejemplos que siguen la dama domina mucho espacio, pero sus casillas de retirada están tomadas por piezas contrarias o cortadas por piezas propias.

Diagrama núm. 193: 1. ..., C3A5C!. Amenaza A4C, y si 2. P4TR sigue 2. ..., P4C. Las blancas tuvieron que

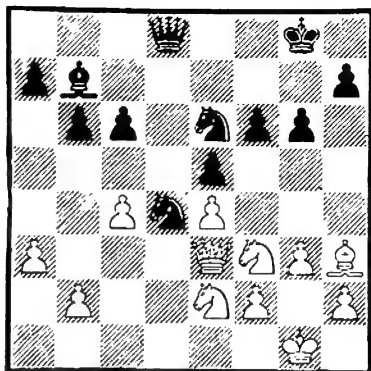
Diagrama núm. 193



FICHTL - SATJAR
(Praga, 1943)
Juegan las negras

sacrificar una pieza para liberar la dama. 2. P4CD, D3C; 3. C5D, P×C; 4. P×P, A4C; 5. D5A, C3AR, y perdieron rápidamente.

Diagrama núm. 194



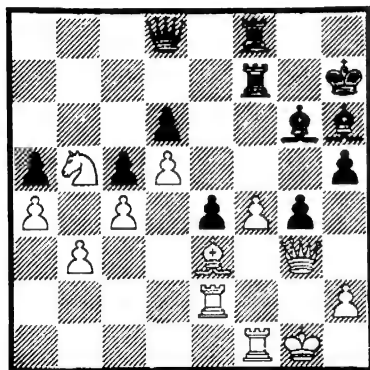
BRADT (Hungría) - HRUSKOVA (Checos.)
(Budapest, 1954)
Juegan las negras

Diagrama núm. 194: 1. ..., C×C3A+; 2. D×C, C4C; 3. D4C (3. D2C, D8D+; 4. D1A, C×A+), 3. ..., D8D+; 4. A1A

(4. R2C, P4AD!), 4. ..., P4TR!. La dama no tiene escape.

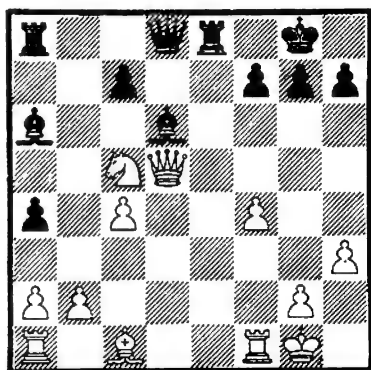
tica revalorización de las piezas contrarias.

Diagrama núm. 195



STULIK - PACHMAN
(Mar. Lazne, 1957)
Juegan las negras

Diagrama núm. 196



MAROCZY - TARTAKOWER
(Viena, 1920)
Juegan las negras

Diagrama núm. 195: Después de 1. ..., P5TR! las blancas podrían rendirse. Si la dama se retira, las negras ganan el peón AR con consecuencias decisivas, mientras que si 2. D×PC, A4A; 3. D5T, T2CR+; 4. T2C (4. R1T, A5C), 4. ..., T×T+; 5. R×T, T1C+; 6. R2A, A5C; 7. D7A+, T2C. La dama blanca está «cazada».

Como las demás piezas, también la dama puede quedar desconectada del fragor de la lucha. Tal hecho resulta sumamente desagradable, dado el alto valor efectivo de una pieza tan importante y la automá-

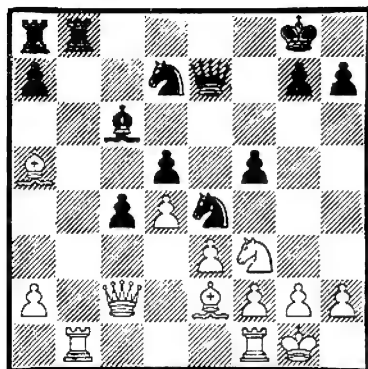
Diagrama núm. 196: Las negras jugaron 1. ..., P3AD!; 2. D×P (no 2. D4D por 2. ..., D3C; 3. C3C, D×D+; 4. C×D, A4A), 2. ..., T1AD!; 3. D×A. La dama blanca queda momentáneamente desconectada de sus piezas, circunstancia que van a aprovechar las negras para desencadenar una tormenta contra el rey adversario: 3. ..., A×C+; 4. R2T, D6D!; 5. T3A (5. T1T, A7A!), 5. ..., D8D; 6. D5T, T3A; 7. D2D, D8C+, y las blancas abandonaron. Seguiría 8. R3C, T3CR+; 9. R4T, T×P, etc.

II. LAS PIEZAS COMO DEBILIDADES TACTICAS

Cada pieza desempeña una mayor o menor efectividad según sea la posición y su casilla de emplazamiento. También puede representar un papel negativo y ser el objetivo de ataque por parte del adversario. Este valor nulo o contraproducen-

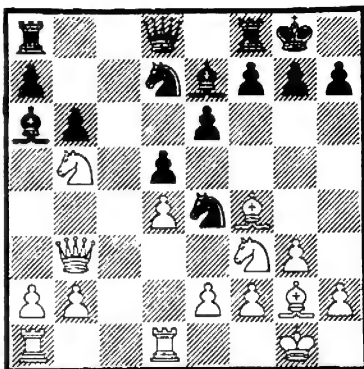
te, que se manifiesta corrientemente en los peones estáticos, puede también presentarse en todas las piezas sin excepción. Por lo general, son las piezas indefensas o con escaso apoyo las que se conceptúan como debilidades tácticas.

Diagrama núm. 197



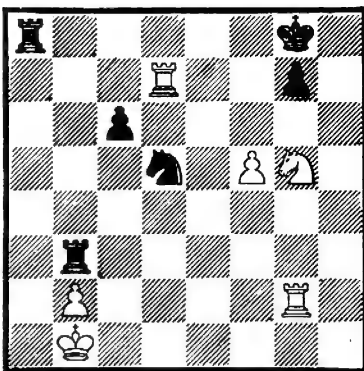
KASHDAN - TENNER
(Nueva York, 1934)
Juegan las blancas

Diagrama núm. 198



AN FOSHIN - SPASSKI
(XXIII Campeonato Ruso)
Juegan las negras

Diagrama núm. 199



ALEKHINE - LASKER
(San Petersburgo, 1909)
Juegan las negras

En la posición del diagrama número 197 las blancas aprovecharon la indefensión del alfil negro para efectuar una maniobra que contiene diversos elementos tácticos («tenedor» de dama, jugada intermedia, «tenedor» de alfil, clavada): 1. **A × P!**, **D6T** (1. ..., **P × A**; 2. **D × P+**, seguido de **D × A**); 2. **A3C**, **D3D**; 3. **A7A!**, **D3R** (3. ..., **D × A**; 4. **A × P+**); 4. **A × T**, **T × A**; 5. **A4T** (el camino más rápido y elegante), 5. ..., **T × T**; 6. **T × T**, **A × A**; 7. **D × A**, **C6A** (cayendo en la trampa); 8. **D × C**, y las negras abandonaron. Sigue 8. ..., **D × D**; 9. **T8C+**, **R2A**; 10. **C5R+**.

En el diagrama núm. 198 la posición de las blancas es, evidentemente, preferible. Se amenaza **C7A** y dominar con las torres la columna alfil dama. Sin embargo, las negras consiguieron forzar el empate gracias a un bonito giro táctico, basado en la insuficiente defensa del caballo blanco situado en **5CD**: 1. ..., **C2D4A!**; 2. **P × C**, **C × PAD**; 3. **D4C**, **C6D!**; 4. **D3C** (o 4. **D4T**), 4. ..., **C4A**. Las blancas optaron por las tablas repitiendo posiciones, toda vez que si la dama se retira a otras casillas se

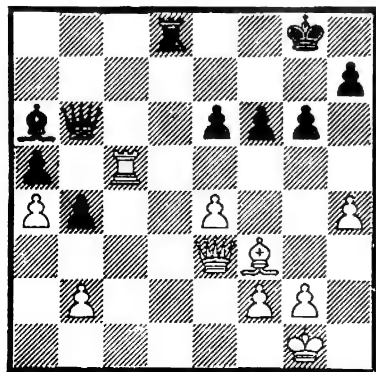
pierde el caballo, quedando con un peon de desventaja.

En la posición del diagrama número 199 Lasker ganó material aprovechando la indefensión de la torre blanca en **7D**, jugando 1. ..., **T6D!**, que amenaza **C6A+**; si 2. **R2A**, **C5C+**,

y si 2. R1A, T8T+; 3. R2A, C5C mate. Por ello, las blancas han de sacrificar la calidad, y después de 2. T×C, T×T; 3. C6R, R2A; 4. T×P+, R3A; 5. T7AD, T3D; 6. C5A, R×P, Lasker consiguió ganar después de larga lucha.

Se presentan combinaciones en las cuales puede explotarse la mala colocación de la dama contraria a base de descubiertas, con o sin jaque. Veamos dos típicos ejemplos.

Diagrama núm. 200

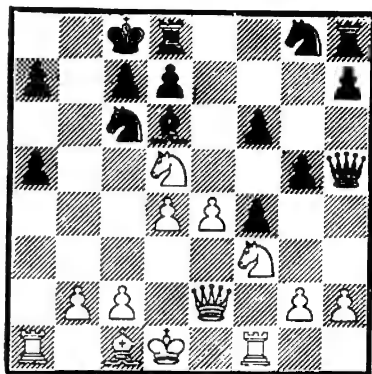


ALEKHINE - FLOHR
(Bled, 1931)

Diagrama núm. 200: Con la jugada 1. P5R! parece que Alekhine sólo se proponía causar extorsión en la barrera de peones negros y abrir la diagonal para el alfil. En realidad el propósito era bien distinto. Flohr no captó la idea y respondió 1. ..., P4A? (era necesaria 1. ..., P×P) y después de 2. T8A! tuvo que abandonar (2. ..., D×D; 3. T×T+).

Diagrama núm. 201: Tschigorin inició un tremendo ataque con la imprevista jugada 1. A×P!. No es posible 1. ..., P×A, por 2. D6T+, R1C; 3. D5C+, R1A; 4. C6C+, ganando la dama; ni 1. ..., A×A; 2. D6T+, R1C; 3. D5C+, R1T; 4. C×A, con gran ventaja posicional de las blancas. La partida siguió 1. ..., T1A; 2. A×A,

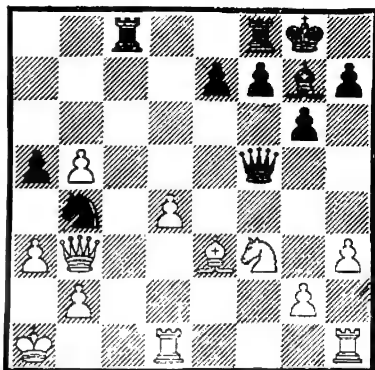
Diagrama núm. 201



ISCHIGORIN - SYBIN
(Correspondencia, 1901)

P×A; 3. D6T+, R1D; 4. T×P!, C×T; 5. D×PD, R1R; 6. C7A+, R2A; 7. D×P+, R3C (7. ..., C2R; 8. P4CR!); 8. P4CR, D6T; 9. C5R+!, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 202

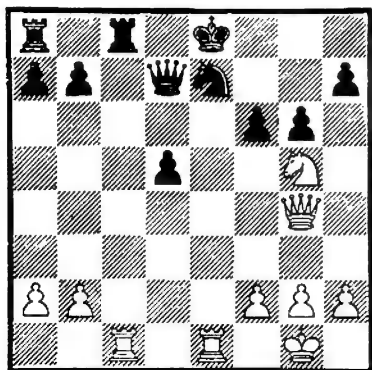


SIEBLER - STEEG
(Correspondencia, 1957)
Juegan las negras

A veces, en una posición existen varias piezas que constituyen debilidades tácticas. En la que presenta

el diagrama núm. 202 son debilitadas tácticamente la dama blanca situada en 3CD, y el alfil en 3R. Las negras ganan en seguida con 1. ..., D7A!.

Diagrama núm. 203

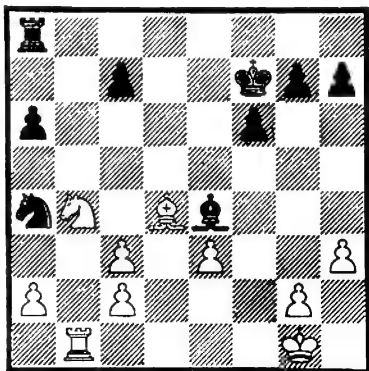


STEINITZ - BARDELEBEN
(Hastings, 1895)

La famosa combinación de Steinitz en su partida con Bardeleben (posición del diagrama núm. 203) contiene varios giros tácticos que hacen posible el derrumbamiento de la posición negra. Steinitz jugó 1. T×C+!. No puede contestarse 1. ..., D×T por 2. T×T+; y si 1. ..., R×T sigue 2. T1R+, R3D; 3. D4C+, R2A; 4. C6R+, R1C; 5. D4A+. Las negras respondieron 1. ..., R1A!, notable jugada que amenaza 2. ..., D×D y 2. ..., T×T+. Continuó 2. T7A+, R1C; 3. T7C+!, R1T (la torre sigue intocable. No es posible 3. ..., R×T, por 4. D×D+, ni 3. ..., D×T por 4. T×T+); 4. T×P+!, y las negras

abandonaron. La bonita combinación de Steinitz pudo haber tenido el siguiente remate: 4. ..., R1C; 5. T7C+, R1T; 6. D4TR+, R×T; 7. D7T+, R1A; 8. D8T+, R2R; 9. D7C+, R1R; 10. D8C+, R2R; 11. D7A+, R1D; 12. D8A+, D1R; 13. C7A-, R2D; 14. D6D. mate.

Diagrama núm. 204



AITKEN - TORAN
(Munich, 1954)

Otro interesante ejemplo lo presenta la posición del diagrama número 204. En su jugada última, A5R, las negras crearon la amenaza P4AD, que ganaría pieza. Las blancas jugaron 1. C3D?, y después de 1. ..., A×C; 2. P×A, P4AD, el alfil blanco está perdido. No obstante, en la posición de salida las negras tienen una debilidad táctica en el caballo 5TD, que las blancas podían haber aprovechado jugando 1. T3C!, para contestar a 1. ..., P4AD con 2. T3T, manteniendo la igualdad material.

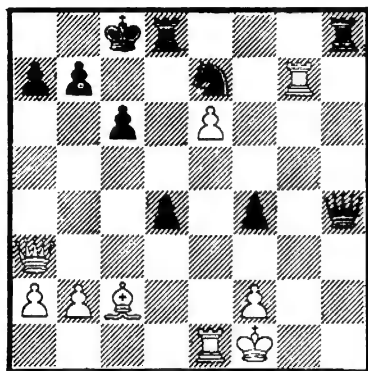
III. INTERCEPCIÓN DE LINEAS

Ya conocemos que uno de los medios más eficaces para aumentar la efectividad de las piezas es el despeje o liberación de sus líneas o diagonales. Es natural, pues, que como consecuencia, la intercepta-

ción o bloqueo de las líneas de juego de las piezas contrarias sea un excelente elemento táctico.

Vamos a ver primero tres sencillos ejemplos sobre este tema.

Diagrama núm. 205



SCHURAVLEV - BORISSENKOV

(Moscú, 1949)

Juegan las negras

Diagrama núm. 205: Si las negras juegan P6A el rey blanco se encontrará en una red de mate. Pero no es posible hacerlo en seguida, toda vez que si 1. ..., P6A sigue 2. D×PA. Por esta causa es necesaria la interceptación previa de la tercera horizontal jugando 1. ..., P6D!; 2. A×P, y ahora 2. ..., P6A. El mate no puede evitarse; 3. T3R (3. D×C, D6T+), 3. ..., D8T+; 4. T1C, D×T+; 5. R×D, TD1C+; 6. R1A, T8T, mate.

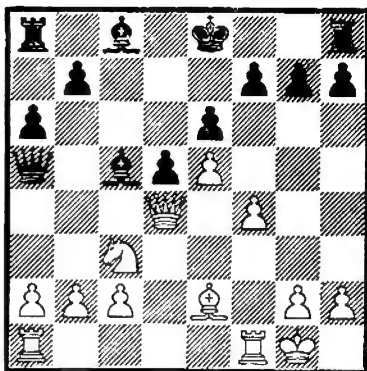
Diagrama núm. 206: Al parecer, las blancas pierden la dama. Sin embargo, es fácil salvarla jugando 1. A5C+. Tanto si las negras contestan 1. ..., P×A; 2. D×A, como si 1. ..., D×A; 2. C×D, A×D+; 3. C×A, las blancas conservan su ventaja posicional.

Diagrama núm. 207: Las negras ganaron un peón previo sacrificio de torre: 1. ..., T6A!; 2. P×T, A×PR+, y 3. ..., A×T.

Sigamos con otros ejemplos un poco más difíciles.

Diagrama núm. 208: Las blancas ganaron una pieza interceptando la diagonal de la dama negra. No es posible en seguida 1. P6D? por la

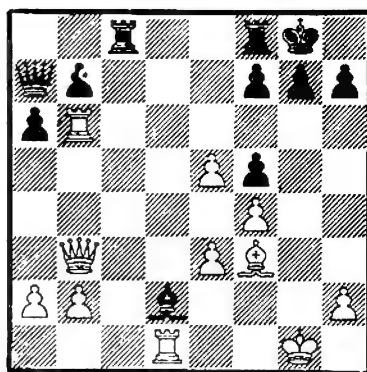
Diagrama núm. 206



HARMS - MALZAHN

(Lüneburg, 1935)

Diagrama núm. 207



APSCHENIEKS - LANDAU

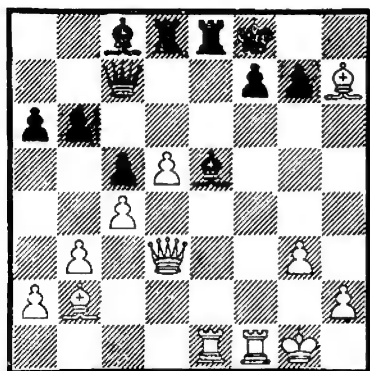
(Kemerí, 1937)

Juegan las negras

respuesta 1. ..., T×P. Por ello Tartakower jugó primero 1. T×A, T×T; 2. P6D, y las negras abandonaron (2. ..., T×P; 3. A×T).

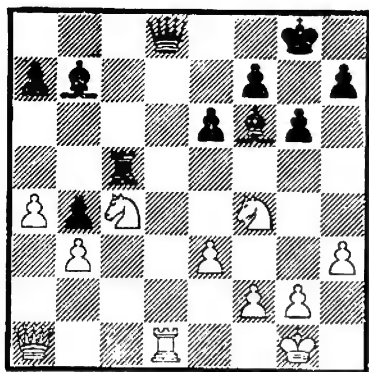
Diagrama núm. 209: Un caso complicado de interceptación de la línea de una torre. Con su última jugada, T1AD-ID, parece que las blancas obligan a la dama negra a aban-

Diagrama núm. 208



TARTAKOWER - KLECZYNSKI
(Campeonato de Polonia 1927)
Juegan las blancas

Diagrama núm. 209



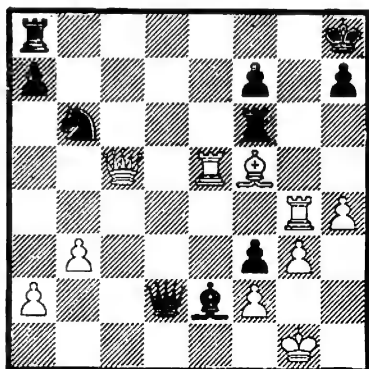
CAPABLANCA - SPIELMANN
(Bad-Kissingen, 1928)
Juegan las negras

donar la columna de su nombre. No valdría 1. ... A4D por 2. D1C, seguido de C×A. Pero Spielmann contestó 1. ... T4D!, y no sería bueno 2. C×T por quedar interceptada la columna de dama y las negras seguirían 2. ... A×D. Es forzado, pues, 2. T×T, P×T, y si 3. C2C sería fuer-

te 3. ... P5D. Las blancas continuaron peor: 3. C5R?, D3D; 4. C4A3D, A3T; 5. D1R, AR×C; 6. C×A, D×C; 7. D×P, A6D, y tuvieron que abandonar algunas jugadas después.

Por regla general, la interceptación de líneas a las piezas contrarias vigoriza la eficacia y efectividad de las propias.

Diagrama núm. 210

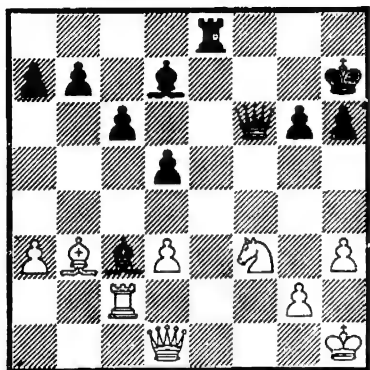


VAN SCHIELTINGA - ORBAAN
(1954)
Juegan las blancas

Diagrama núm. 210: Las blancas jugaron 1. A8A!, interceptando la octava horizontal y amenazando D8A mate. Nada resolvería 1. ... T×A, a causa de 2. D×T+, C×D; 3. T8R mate. Es forzado 1. ... D1D. Esta retirada obligada permite mejorar el juego de la dama blanca, que se posesionará de la gran diagonal: 2. D3A! (amenaza T8R-). 2. ... C4D; 3. T×C, D2R; 4. T5A, y las negras abandonaron. La maniobra de las blancas contiene un importante elemento táctico, la «desviación», que trataremos en el próximo apartado.

Diagrama núm. 211: Las negras jugaron 1. ... T8R+; 2. C×T, D8A+; 3. R2T, A4R+; 4. P3C, D×PT+; 5. R1C, A5D+; 6. T2A, D×P+, y las blancas abandonaron. El sacrificio

Diagrama núm. 211



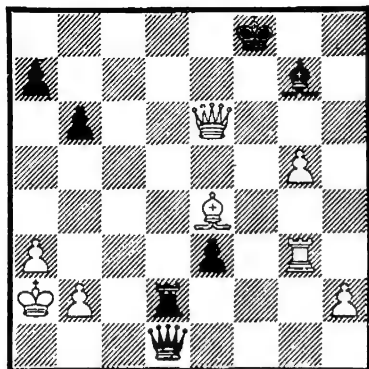
SUBAREV - ROMANOVSKI

(Moscú, 1920)

Juegan las negras

de torre tiene aquí un doble sentido: interceptación de la primera horizontal, ocupada por la dama blanca, y apertura de la columna alfil rey en beneficio de la dama negra.

Diagrama núm. 212



LANGE - BUCHHOLZ

(Bad-Oeynhausen, 1942)

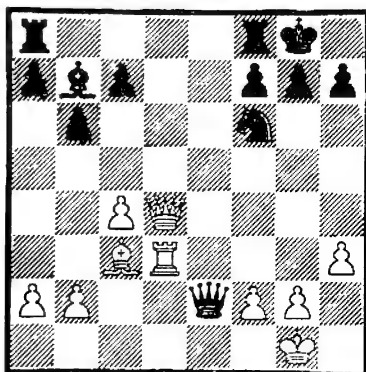
Juegan las blancas

Diagrama num. 212: Al parecer, las negras tienen peligroso contra-juego por su presión sobre la casi-

lla 2CD blanca. Después de 1. T3A+, D×T; 2. A×D, T×PC+; 3. R1T, T6C+ se produciría jaque perpetuo. Las blancas encontraron, no obstante, un bonito camino para vencer: 1. D8A+, R2R; 2. A2A!! Brillante interceptación con doble objetivo. Obstruye la segunda horizontal para impedir la acción de la torre y amenaza T×P+ con red de mate. Si 2. ... D×A sigue 3. T×P+, R3D; 4. T6R+.

La obstrucción de líneas puede ser también muy útil en la defensa, con el fin de desbaratar las amenazas del adversario.

Diagrama núm. 213



AHUES - N. N.

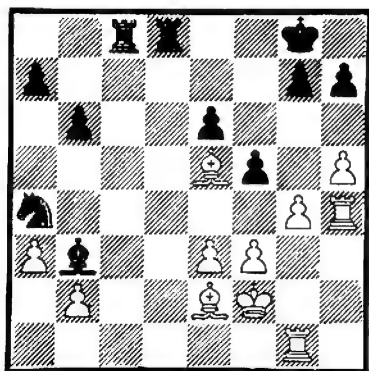
(Berlín, 1920)

Juegan las blancas

Diagrama núm. 213: Las blancas tienen una torre y un caballo de menos. Sacrificaron ambas piezas en aras de un ataque de mate, cuya «punta» es 1. D×C!?. No es posible 1. ... P×D por 2. T3C+, R1T; 3. A×P mate. La amenaza directa es 2. D×PC mate. Bajo la impresión de que no había nada que hacer las negras abandonaron, sin percatarse de que existe una fina jugada de interceptación de dama, que incluso era ganadora: 1. ... D5C!. No solo destruyendo el mate, sino que, a su vez,

lo amenaza. Si 2. P×D las negras contestan tranquilamente 2. ..., P×D.

Diagrama núm. 214

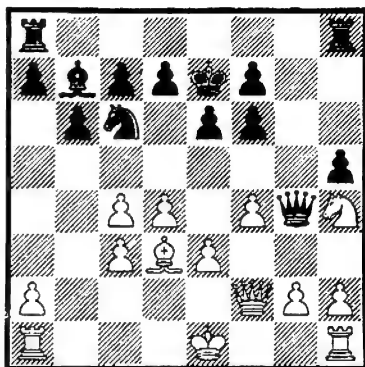


FURMAN - KLAMAN
(Match 1946)
Juegan las negras

El ejemplo del diagrama núm. 214 es muy complicado. Las blancas ejercen fuerte presión en la columna caballo rey, mientras las negras tienen amplias posibilidades de contrajuego explotando la segunda horizontal, que tienen a su alcance. La partida transcurrió: 1. ..., T7D?; 2. P×P, T1A7A; 3. T×P+, R1A; 4. T4D!, T×A+; 5. R1A, T7R7D; 6. T×T, T×T; 7. P6A!, C4A; 8. T×PTR, y las blancas ganaron sacando provecho de sus peones libres. Las negras disponían, no obstante, de una fuerte defensa: 1. ..., T4D!. El alfil no tiene retirada buena (2. A4D, P4R) y después de 2. P4A viene 2. ..., T7D!. La diferencia con relación al curso de la partida, consiste en que ahora la torre blanca de 4TR no podrá jugar T4D.

En la posición del diagrama número 215 la dama negra está en peligro. La amenaza de las blancas es 1. C6C+, P×C; 2. P3TR, y la dama se encontraría con la retirada cortada. Pero las negras disponen de

Diagrama núm. 215



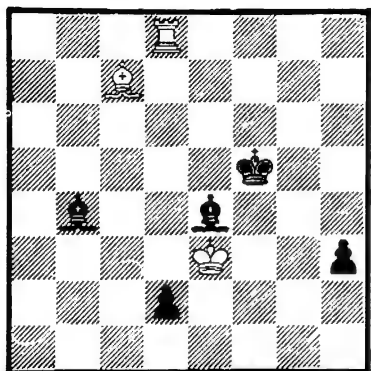
DYCKHOFF - PRIWONITZ
(Correspondencia, 129)

un fino contrajuego empezando 2. ..., C5C!, que amenaza C×A+ y D×PC al mismo tiempo. Por ello, las blancas jugaron previamente 1. P5D!, que aleja el caballo e intercepta la diagonal del alfil. Después de 1. ..., C1D ya puede seguir 2. C6C+, P×C; 3. P3TR, según indicado. Las negras abandonaron.

En los problemas de ajedrez existe un tema que los especialistas en esta modalidad conocen con el nombre de «tema Nowotny». Consiste en la interceptación de dos piezas negras de juego distinto en una misma casilla determinada, previo sacrificio de una pieza blanca en dicha casilla que al ser capturada ocasiona la doble interceptación referida. Este caso se produce raramente en la partida, pero no obstante ello, veamos a continuación dos espectaculares ejemplos.

Diagrama núm. 216: La torre impide la transformación del peón de dama negro, y el alfil blanco el avance del peón torre rey negro. Las negras ganan con la interceptación 1. ..., A3D!.. Si 2. T×A sigue 2. ..., P7T, y si 2. A×A entonces 2. ..., P8D=D. En ambos casos uno de los

Diagrama núm. 216

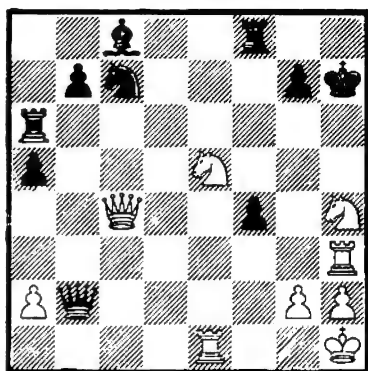


NENAROKOV - GRIGORIEV

(Moscú, 1923)

Juegan las negras

Diagrama núm. 217



LOYD - MOORE

(1879)

Juegan las blancas

dos peones llega a la casilla de transformación.

Diagrama núm. 217: Las blancas tienen gran superioridad posicional, y pueden ganar de distintas maneras. Pero quieren forzar un rápido mate al que se oponen dos piezas negras, la torre en 3TD, que domina la sexta horizontal, y el alfil, que amenaza la torre blanca de 3TR. El

conocido compositor de problemas americano encontró en la partida, naturalmente, la jugada exacta inspirada en el «tema Nowotny»: 1. D6R!! Obstrucción a dos piezas negras en una sola casilla. Si 1. ..., TxD sigue 2. C4T6C+ y 3. T8T mate, mientras que si 1. ..., AxD, entonces 2. C5A+, R1C; 3. C7R mate. La captura por el caballo conduce a los mismos mates.

IV. LA DESVIACIÓN

Vamos ahora a ocuparnos de un importante elemento táctico que se presenta en infinidad de maniobras y combinaciones. Su sentido ya lo indica el título de este apartado. Cuando una pieza protege a otra de su bando o es clave de una posición ofensiva o defensiva, su desplazamiento o eliminación tiene carácter decisivo. Quizás la palabra «desviación» sea poco exacta, toda vez que en realidad se trata sencillamente de provocar un cambio en la posición de las filas contrarias.

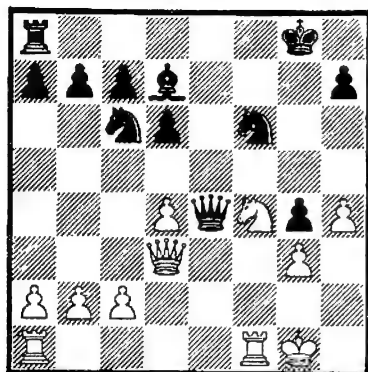
En la práctica se comprende me-

jor, y por ello vamos a empezar en seguida con los ejemplos. Los tres primeros son sencillos.

Diagrama núm. 218: La dama negra está protegida por el caballo 3AR. La jugada 1. C4T! ataca la pieza defensora. Las negras pierden la dama si responden 2. ..., CxC, o una pieza con cualquier otra jugada.

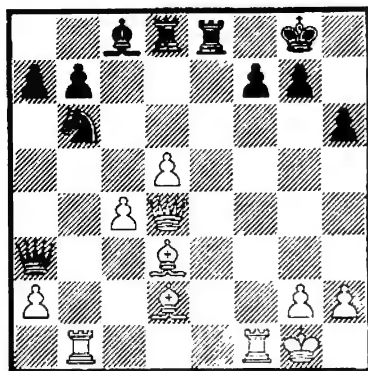
Diagrama núm. 219: Después de 1. A3A las negras podrían defenderse largamente con 1. ..., D1A. Por ello las blancas desvían primero la dama jugando 1. A4C, y después de

Diagrama núm. 218



STEINITZ - HIRSCHFELD
(Londres, 1871)

Diagrama núm. 219

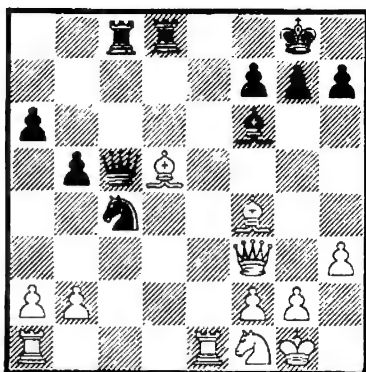


OPOCENSKI - MACKENZIE
(Olimpiada 1933)

1. ..., D5T; 2. A3A las negras han de continuar 2. ..., P3A, que pierde rápidamente a causa de 3. T·P1, que amenaza T8A+ y T×P, según sea las respuestas de las negras

Diagrama núm. 220: Después de 1. ..., T×A las negras tendrían excelente juego. Pero se dejaron influenciar por la engañosa jugada 1. ..., D×A2, que pierde en seguida por

Diagrama núm. 220

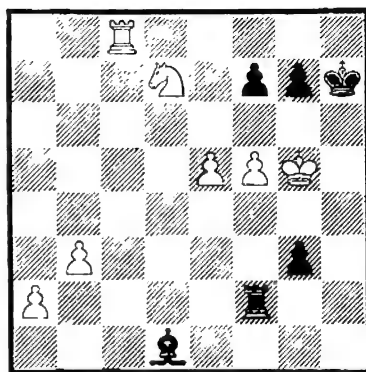


DWORZINSKI - BALANEL
(Praga, 1956)
Juegan las negras

la respuesta 2. T8R+. La torre se ve obligada a abandonar la defensa de su dama.

No es corriente que la «desviación» tenga que aplicarse en defensa propia. No obstante, en la posición del diagrama núm. 221 podemos ver un curioso ejemplo de este tipo de desviación.

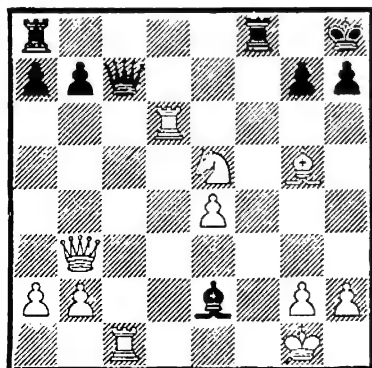
Diagrama núm. 221



ZARUBA - MAXIMOVIC
(Praga, 1949)
Juegan las negras

Diagrama núm. 221: Las blancas amenazan mate (C8A+ - C6C+ y T8TR mate). Pero las negras consiguieron todavía vencer mediante una doble desviación del rey blanco y ganando tiempos para coronar el fuerte peón libre de 6CR: 1. ... T×P+; 2. R×T, P7C; 3. C8A+, R3T; 4. C7D, A5C+; 5. R4A, P4C+! (todavía no 5. ... P8C=D, por 6. T8TR+, R3C; 7. C8A mate); 6. R×A, P8C=D+; 7. R5A, D8AR+, y las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 222



ALEKHINE - WERLINSKI
(Odesa, 1918)

Diagrama núm. 222: Las blancas tienen una pieza de ventaja, pero parece difícil puedan valorizar su superioridad material. La dama no puede tomarse a causa de T8A mate (la última jugada de las negras fue T1R-1AR. No podían capturar la torre en 6D por C7A+). En tan difícil posición Alekhine encontró la jugada justa: 1. D1D!!, que se basa en la desviación del alfil negro. Después de 1. ... A×D la amenaza de mate se esfuma, y las blancas ya pueden responder 2. T△D, conservando la ventaja material.

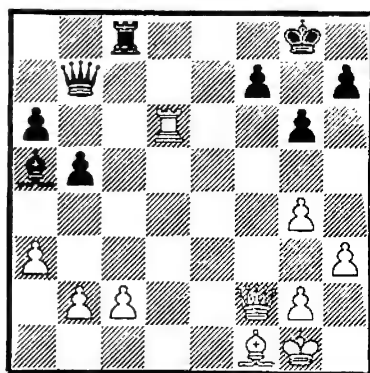
La desviación de las piezas adversarias sólo puede conseguirse empleando amenazas efectivas. Como medios pueden utilizarse:

1. Amenaza de una pieza (indemnización, o de más alto valor).
2. Dando jaque.
3. Amenaza de mate.
4. Clavada de piezas.
5. Cambio de otras piezas.
6. Combinando los medios anteriores, y con otros que eventualmente se presenten.

Vamos a ver algunos ejemplos de cada uno de los seis casos expresados.

1. Desviación por amenaza de una pieza

Diagrama núm. 223

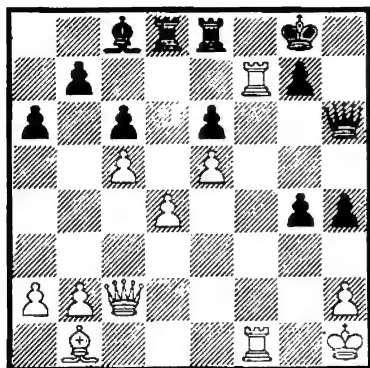


LASKER - RAGOSIN
(Moscú, 1936)
Juegan las negras

Diagrama núm. 223: La torre blanca impide la amenaza A3C. Las negras ganaron persiguiendo dicha torre con el propio alfil: 1. ... A2A!; 2. T6AR, A1D; 3. T6D (3. D3A, D2T+ 4. D2A, D×D+; 5. T×D, A3C), 3. ... A2R!; 4. T6C, D×T; 5. D×D, A4A+; 6. D×A, T×D, y las negras ganaron el final gracias a la calidad de ventaja.

Diagrama núm. 224: La dama negra defiende el mate desde la casilla 3TR. Veamos qué procedimiento emplearon las blancas para desviar-

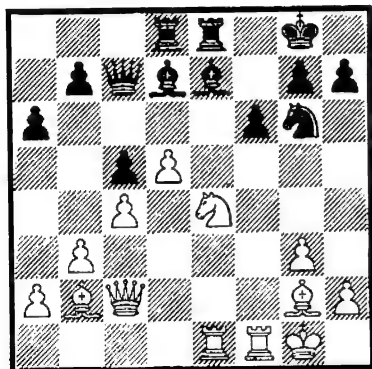
Diagrama núm. 224



DAVID - SEJTAN
(Rumania, 1956)

la: 1. **T1A6A!**, **P×T** (si 1. ..., **D4T** la dama sigue defendiendo el mate, pero no el PCR, lo cual permitiría a las blancas seguir 2. **T×PCR+**, **R×T**; 3. **T6C+**, **R1T**; 4. **D2D**, seguido de **T6T+**); 2. **T7T**, **D4C**; 3. **T8T+** (liberación de la casilla 7TR); 3. ..., **R2A**; 4. **D7T+**, y las negras abandonaron (4. ..., **D2C**; 5. **A6C+**).

Diagrama núm. 225

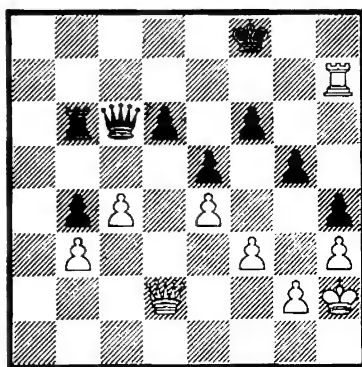


TAKACS - GRUENFELD
(Viena, 1927)

Diagrama núm. 225: La llave de la posición negra es aquí el P3AR. Con la jugada 1. **P6D** las blancas desvían el alfil 2R de su defensa. Después de 1. ..., **A×P**, las blancas ganaron como sigue: 2. **C×PAR+**, **P×C**; 3. **A5D+**, **R2C**; 4. **A×PA+**, **R3T**; 5. **T×T**, **T×T**; 6. **D2D+**, y las negras abandonaron.

En los casos precedentes hemos visto que el ataque ha sido directo contra la pieza que se desea desviar. Pero también es posible efectuarlo a través del ataque a otra pieza.

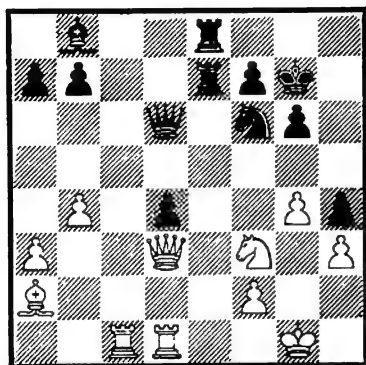
Diagrama núm. 226



IVKOV - PFFEIFER
(Viena, 1957)

En la posición del diagrama número 226 las blancas tienen instalada una torre en la «séptima absoluta». Las blancas ganarían inmediatamente si pudieran alcanzar con la dama también la séptima fila. No sirve **D2T** por la defensa **T3T** de las negras. Por esta causa jugaron primero 1. **P5A!**. El ataque a la torre tiene por objeto desviar la dama, por ello si 1. ..., **D×PA** ganaría 2. **D2T**. Las negras contestaron 1. ..., **T3T**; 2. **D×PCD**, **R1C**; 3. **T7R**, **R1A**; 4. **T6R**, **D2D**; 5. **P×P!**, **T3A** (5. ..., **D×T**; 6. **P7D+**); 6. **D3T**, **R1C**; 7. **T7R**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 227



ANDERSEN - PAULSEN
Juegan las negras

Diagrama núm. 227: Las negras ganaron rápidamente desviando el peon alfil rey blanco, y forzando la jugada al atacar simultáneamente dama y caballo: 1. ..., **T6R**; 2. **P×T**, **D6C+**; 3. **R1A**, **D×C+**; 4. **RIC**, **D6C+**; 5. **R1A**, **D×PT+**, etc.

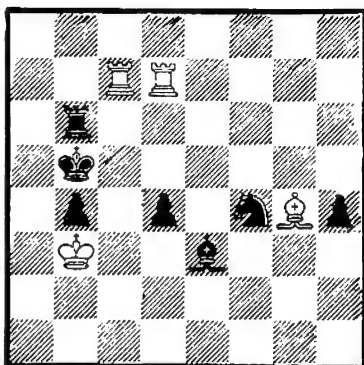
2. Desviación por jaque

Ocurre con mucha frecuencia. El jaque acostumbra a estar combinado con ataque de mate o amenaza de ganar material.

Diagrama núm. 228: Las blancas desviaron el caballo que defiende la casilla 2R de las blancas sacrificando una torre: 1. **T5D+**, **C×T** (1. ..., **R3T**; 2. **A8A+**); 2. **A2R+**, **R4T**; 3. **T7TD+**, **T3T**; 4. **T×T** mate.

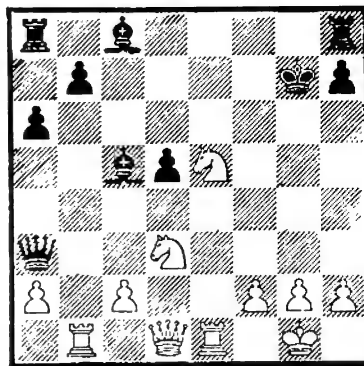
Diagrama núm. 229: Este ejemplo es análogo al anterior, aunque más difícil de realizar. Para reforzar decisivamente su ataque las blancas precisan desviar el alfil dama negro que defiende la casilla 4CR. Rechewski jugó 1. **T×P+**, y es claro que si 1. ..., **A×T** las negras no podrán impedir el mate, 2. **D4C+**, **R3A**; 3. **D3A+**, **R3R** (3. ..., **R4C**; 4. **P4T+**).

Diagrama núm. 228



BOGOLJUBOV - SULTAN KAN
(Praga, 1931)

Diagrama núm. 229

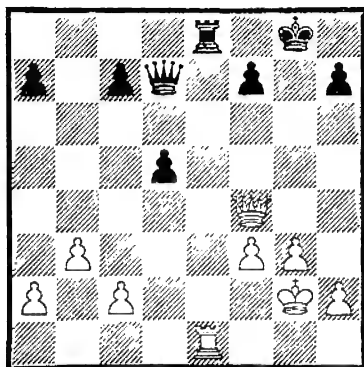


RECHEWSKI - VASCONCELLOS
(Boston, 1944)

Continuó 1. ..., **A2R**; 2. **D5T!**, **T1A**; 3. **D5C+**, **R1T**; 4. **C6C+** (desviación del peón torre rey), 4. ..., **P×C**; 5. **D6T+**, **R1C**; 6. **D×P+**, **R1T**; 7. **T7C×A**, y las negras abandonaron.

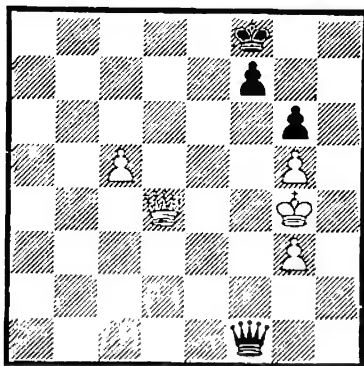
Diagrama número 230: Las blancas ganaron simplemente jugando 1. **D4C+**!. Después de la forzada 1. ..., **D×D**; 2. **T×T+**, quedaron con una torre de ventaja.

Diagrama núm. 230



TARTAKOWER - WOOD
(Hastings, 1946-47)

Diagrama núm. 231



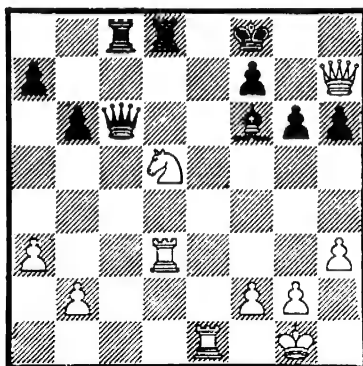
BORISENKO - SIMAGIN
(XXII Campeonato Ruso)
Juegan las negras

Diagrama núm. 231: Es interesante el ejemplo de este diagrama. Las negras forzaron el mate después de 1. ... P4A+; 2. P. P a. p., D4A+; 3. R4T, D4T mate. Con la jugada 1. ... P4A se desvía el peón 5CR, dejando el paso libre a la dama negra para su tercera jugada.

3. Desviación por amenaza de mate

Una jugada tranquila puede surtir los mismos efectos que el jaque si con ella se amenaza un mate inminente.

Diagrama núm. 232



NAJDORF - PORATH
(Olimpiada 1954)

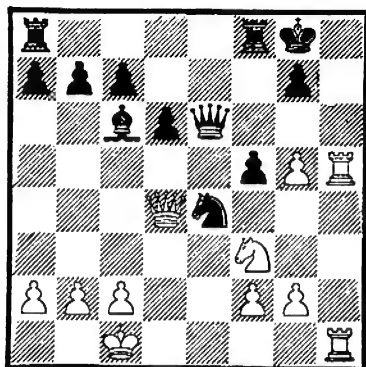
Diagrama núm. 232: El alfil negro defiende la amenaza de mate (D8T), con 1. C7R! se obliga el desplazamiento del citado alfil por la amenaza D8C mate. Las negras abandonaron inmediatamente.

Diagrama núm. 233: El intento 1. P6C, D. PC; 2. D4A+ fracasaría por la respuesta 2. ... P4D. Alekhine desvió primero el peón con 1. C5R!, que amenaza T8T mate. Después de 1. ... PxC (1. ... DxC; 2. DxD, P. D; 3. P6C); 2. P6C!, las negras abandonaron. A 2. ... DxP sigue 3. D4A+, D2A (o T2A); 4. T8T mate.

4. Desviación por «clavada»

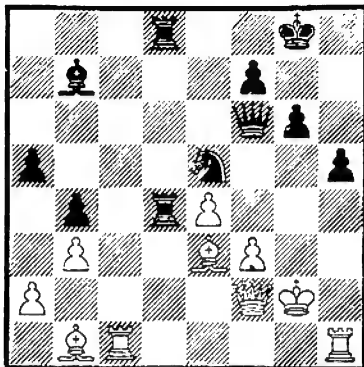
Trataremos con detenimiento de la «clavada» en el apartado séptimo de este capítulo. Como quiera que este elemento es poco corriente en el tema de desviación, sólo traemos aquí tres bonitos ejemplos.

Diagrama núm. 233



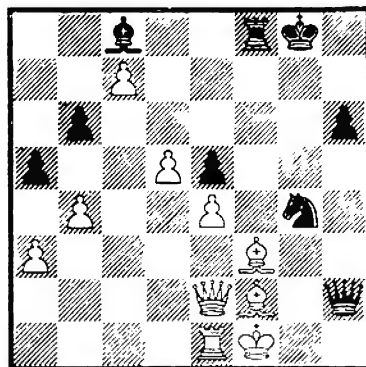
ALEKHINE - MINDENO
(Simultáneas, 1933)

Diagrama núm. 235



VOROTILOV - BORODULIN
(Correspondencia, 1947/48)
Juegan las negras

Diagrama núm. 234



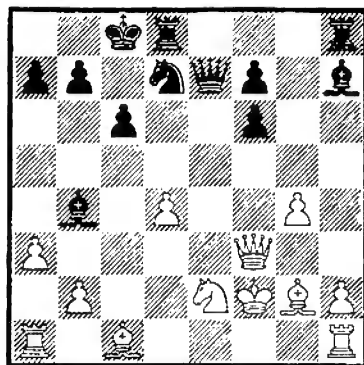
TSCHECHOVER - SOKOLSKI
(Leningrado, 1947)
Juegan las negras

Diagrama núm. 234: Las negras ganan en seguida con 1. ..., A3T!. Las blancas abandonaron, ya que después de 2. P5C, A×P; 3. D×A, las negras dan mate con 3. ..., D×A.

Diagrama núm. 235: Aquí el punto crítico es la casilla 3AR blanca. Las negras deben intentar la desviación de la dama blanca de este punto: 1. ..., T7D!; 2. A×T, T×A; 3. D×T,

D×P+; 4. R1C (4. R2T, C5C+; 5. R1C, D6C+; 6. D2CR, D6R+; o bien 6. R1A, A3T+; 7. T4A, C6R+; 8. R2R, C×T; 9. D8D+, R2T; 10. P×C, A×P+, seguido de D7C o D6AR+), 4. ..., D6C+; 5. R1A (5. D2C, D6R+), 5. ..., A3T+; 6. T4A, C×T; 7. D8D+, R2C; 8. A3D, D6A+; 9. R1C, C6R, v las negras ganan.

Diagrama núm. 236



BILEK - BRONSTEIN
(Match Hungría-Rusia 1955)
Juegan las negras

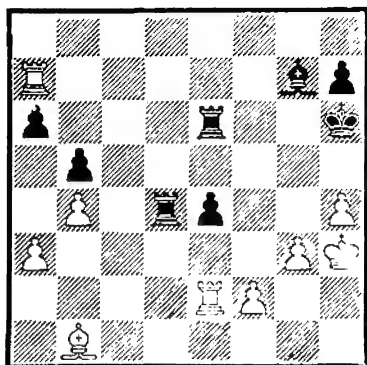
Diagrama núm. 236: Las negras precisan ocupar con el caballo su casilla 4R, pero el peón dama blanco lo impide. Bronstein desvió este peón con la interesante «clavada» 1. ..., **A4AD!**. Después de 2. **PxA** las negras ganarían siguiendo 2. ..., **C4R**; 3. **D3CR**, **T6D**; 4. **D4T**, **DxP+**; 5. **R1R**, **TR1D**; 6. **A4A**, **T8D+**; 7. **TxT**, **TxT+**; 8. **RxT**, **D7AD+**, etc. La amenaza de las negras es, pues, 2. ..., **C4R**, y aunque las blancas no tomaron el alfil que se ofrece, dicha jugada sigue siendo buena: 2. **A3R**, **C4R!**; 3. **PxC**, **T6D**; 4. **DxP**, **DxD+**; 5. **PxD**, **TxA**; 6. **TR1AD**, **A3CD**; 7. **A3A**, **A5R**; 8. **AxA**, **TxA+**, y las blancas abandonaron.

5. Desviación por cambio de otras piezas

En el diagrama núm. 229 ya hemos trabado conocimiento con este elemento táctico. Para la desviación del alfil se utiliza allí la jugada 1. **TxP!**, capturando un peón defendido por un alfil.

Veamos tres ejemplos más de este tema.

Diagrama núm. 237

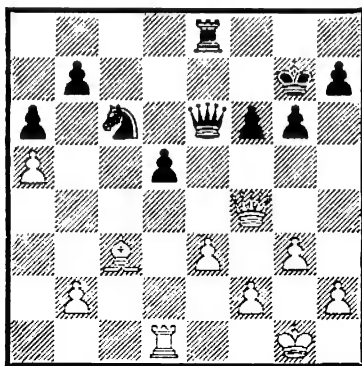


RUBINSTEIN - GRUENFELD
(Semmering, 1926)

Diagrama núm. 237: Las blancas aumentaron su ventaja material ju-

gando 1. **AxP!**. Después de 1. ..., **T5DxA?**; 2. **TxT**, **TxT**; 3. **TxP+**, **R4T**; 4. **P3A**, las negras abandonaron. Al capturar material por dos veces consecutivas en la casilla 5R, las negras desviaron la torre de la vigilancia de la sexta fila.

Diagrama núm. 238

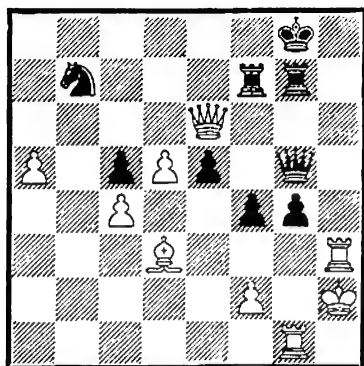


FINE - SHAINSWIT
(Nueva York, 1944)

Diagrama núm. 238: Las blancas aprovecharon la debilidad de la casilla 3AR de las negras empezando con 1. **TxP!**. Ganan un peón y amenazan **T6D**. Las negras podían evitar el ataque de mate jugando 2. ..., **C4R**, pero con un peón de menos y peor posición estarían igualmente perdidas. En la partida continuaron 1. ..., **DxT** con la esperanza de poder eludir la acción combinada de la dama y el alfil. Siguió 2. **DxP+**, **R3T**; 3. **D4A+**, **D4CR**; 4. **A7C+** (intento de desviación del rey negro); 4. ..., **R4T**; 5. **D3A+**, **D5C**; 6. **D5D+**, **D4C** (las negras podían cubrir con 6. ..., **C4R**, pero después de 7. **AxC** las blancas tendrían dos peones por la calidad, siguiendo el ataque); 7. **D1D+**, **D5C**; 8. **P3A!**, **D3R**; 9. **P4CR+**, **R4C**; 10. **R2C!**, **DxP**; 11. **P4T+**, **RxP**; 12. **D1TR+**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 239: Las blancas ganaron mediante una bonita com-

Diagrama núm. 239



JOHANSSON - REY
(Correspondencia, 1935)

binación de mate. 1. $T \times P$, $D \times T$; 2. $D8R-$, $T1A$; 3. $T8T+$ (desviación del rey de la defensa de la torre). 3. ..., $R \times T$; 4. $D \times T+$, $T1C$; 5. $D6T$ mate. La jugada inicial, 1. $T \times P$ tenía por objeto desviar la dama negra de la defensa de su casilla 3TR.

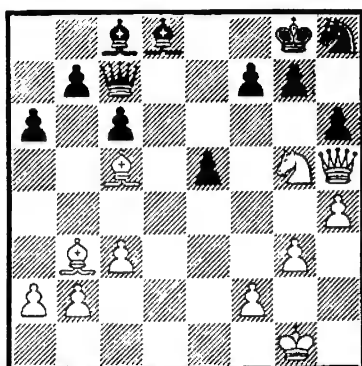
6. Otros tipos de desviaciones

En los dos primeros ejemplos que siguen el bando activo consigue la victoria empleando simultáneamente dos de los tipos de desviación que hemos visto en los apartados anteriores.

Diagrama núm. 240: 1. $C \times P!$, $C \times C$; 2. $A6C!$ (ataque a una pieza cuya desviación del punto 2AR negro es indispensable), 2. ..., $D2D$; 3. $A \times A$ (captura de una pieza. Si 3. ..., $D \times A$ decide 4. $D \times C+$), 3. ..., $R2T$; 4. $A \times C$, $D \times A1D$; 5. $A6C+$, y las negras abandonaron, toda vez que pierden otro peón.

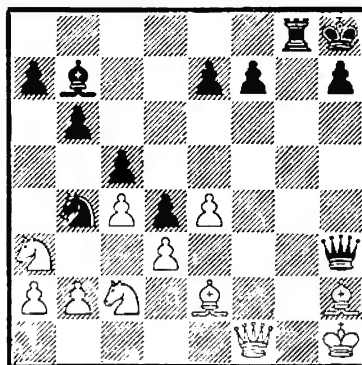
Diagrama núm. 241: 1. ..., $C \times PD!$ (jugada que combina una amenaza de mate. Si 2. $D \times D$ sigue 2. ..., $C7A$ mate); 2. $A \times C$, $A \times P+$!, desviación forzada por jaque. Blancas abando-

Diagrama núm. 240



SMISLOV - LUBLINSKI
(Moscú, 1947)

Diagrama núm. 241

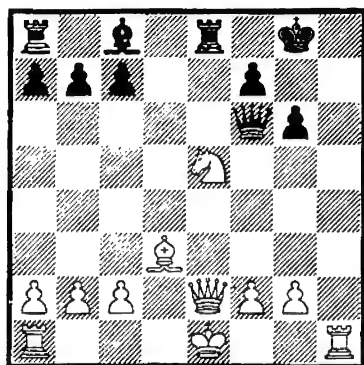


GARCIA - SORRIBAS
(Gijón, 1955)
Juegan las negras

nan, ya que después de 3. $A \times A$ sigue 3. ..., $D \times D$ mate.

Diagrama núm. 242: Las negras han sacrificado una pieza, que esperaban recuperar por la «clavada» del caballo en la columna de rey. Sin embargo, las blancas ganaron desviando la acción de la dama negra

Diagrama núm. 242



FOLTYS - FUSTER
(Trenc. Teplice, 1941)

de su casilla 1TR: 1. P4AR! D×P; 2. T8T+, R×T; 3. C×P6C+ (precisamente el caballo clavado decide la partida); 3. ..., P×C; 4. D×T+, R2C; 5. D×P+, R1A; 6. D4R, D×D+; 7. A×D. Las blancas ganaron con facilidad gracias a su peón de ventaja.

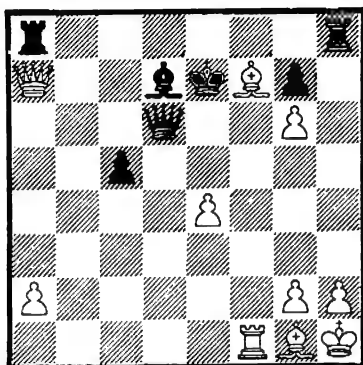
El último ejemplo demuestra otros tipos de desviación: la amenaza de consolidar una ventaja (aquí el caballo en 5R), o el imperativo de un jaque. Para completar la gama de desviaciones que hemos visto en este capítulo, trataremos aún tres casos especiales:

- a) La pieza sobrecargada.
- b) Desviación de una pieza protectora de la octava (primera) fila.
- c) Desviación de dos o más piezas.

a) La pieza sobrecargada

Un conocido y juicioso adagio dice que no se puede servir a dos señores al mismo tiempo. De la misma manera, es muchas veces imposible que una sola pieza defienda dos amenazas simultáneas. Y también ocurre a menudo que la creación de una nueva amenaza obliga a la desviación de una pieza que cubría otra anterior.

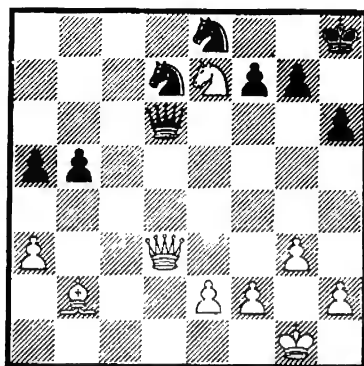
Diagrama núm. 243



KNORRE - ANDERSEN
(Berlín, 1864)

Diagrama núm. 243: Las blancas jugaron 1. D×P??, sin advertir que después de 1. ..., T×PTR+ el alfil debe abandonar la defensa de su dama.

Diagrama núm. 244



FUSTER - SAEMISCH
(Trenc. Teplice, 1941)

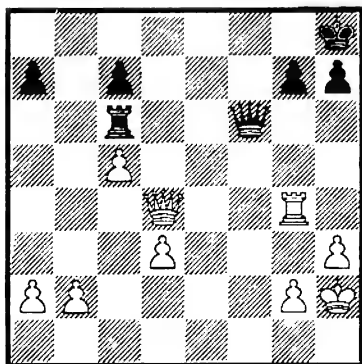
Diagrama núm. 244: La pieza sobrecargada es aquí el caballo de la casilla 1R, que defiende al mismo tiempo su dama en 3D y el peón 2CR. Después de 1. A×P+ las negras

abandonaron, toda vez que si 1. ..., R×P sigue 2. C5A+.

b) Desviación de una pieza protectora de la octava (primera) fila

Se trata simplemente de la desviación por medios corrientes de una pieza que defiende su primera fila. La explotación de la primera (octava) horizontal, en la que el rey carece de «respiración» se ha prestado siempre a bonitas combinaciones. Veamos algunos ejemplos típicos.

Diagrama núm. 245



DURAS - WOLF
(Viena, 1907)

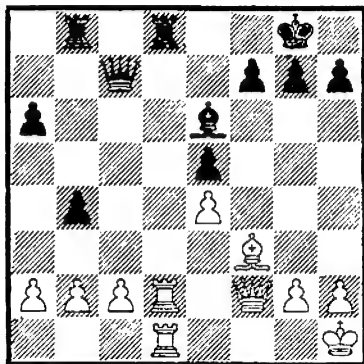
Diagrama núm. 245: 1. T4A!, D2R; 2. D7D!. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 246: 1. D7T!, D4T (si 1. ..., D1A sigue 2. D×T); 2. D×PT!, D2A; 3. D7T!, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 247: 1. D4CR!, D4C; 2. D4AD!, D2D; 3. D7A!, D4C (3. ..., D5T; 4. T4R!, P3T; 5. D×T, D×T; 6. D×T+); 4. P4TD (no 4. D×PC? por 4. ..., D×T!; 5. T×D, T8A+, y ahora son las negras las que darían mate), 4. ..., D×PT; 5. T4R, D4C; 6. D×PC!. Las negras abandonaron. Esta es una de las

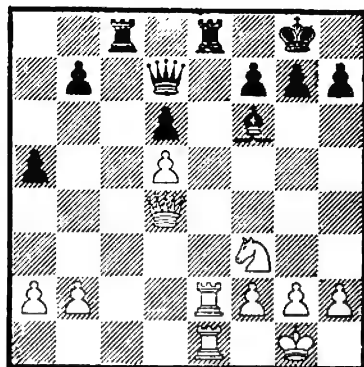
combinaciones más famosas que se han jugado con el motivo táctico que nos ocupa.

Diagrama núm. 246



ROWNER - KAMISCHEV
(Mosú, 1947)

Diagrama núm. 247

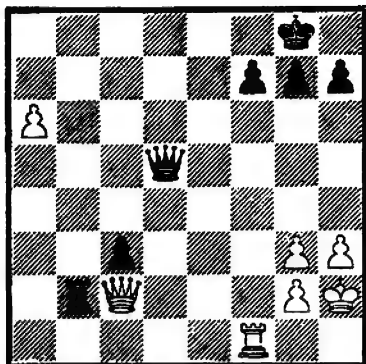


ADAMS - TORRE
(Nueva Orleans, 1921)

Las tres combinaciones que siguen contienen, además del tema simple que hemos visto en las anteriores, otros interesantes motivos.

Diagrama núm. 248: 1. T1D!. Las negras no pueden cambiar las damas, 1. ..., T×D; 2. T×D, R1A; 3. P7T,

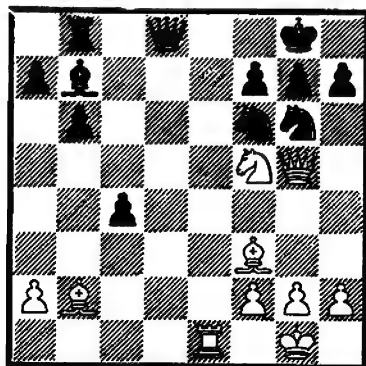
Diagrama núm. 248



ALAPIN - H.

T7T; 4. T8D+, R2R; 5. P8T=D, etc. La partida continuó 1. ..., D1T; 2. D4R!, T1C (2. ..., D1AD; 3. D6A; y si 2. ..., DIAR; 3. T1TD, T1C; 4. P7T, T1T; 5. D6A, y el peón alfil dama negro cae); 3. T1CD (un giro táctico muy característico. Las negras no pueden tomar ninguna de las dos piezas que se le ofrecen), 3. ..., P7A; 4. T×T+, D×T; 5. P7T, D1AD; 6. P8T=D, P8A=D; 7. D8R+, y las negras abandonaron.

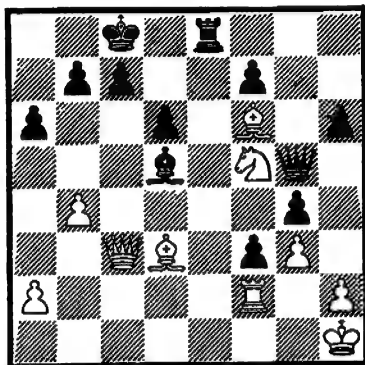
Diagrama núm. 249



ALEKHINE - FREEMAN
(Simultáneas a la ciega, 1934)

Diagrama núm. 249: Alekhine dio mate previa desviación de tres piezas negras: 1. A×A, T×A; 2. A×C, D×A (2. ..., P×A; 3. D6T, D1AR; 4. T8R!, desviando la dama negra de su casilla 2CR); 3. T8R+, CIA. Con sus dos primeras jugadas las blancas han desviado dos piezas negras de la octava fila. Ahora corresponde desviar la dama de la diagonal que intercepta: 4. C6T+, D×C; 5. T×C+!, R×T; 6. D8D mate.

Diagrama núm. 250



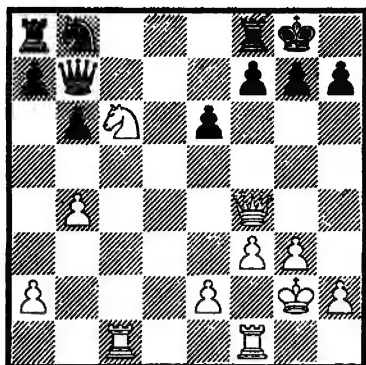
C. W. - KOSTROWIZKI
(San Petersburgo, 1893)
Juegan las negras

Diagrama núm. 250: Las negras jugaron 1. ..., D×A!. No es posible 2. D×D a causa de 2. ..., T8R+; 3. A1A, T×A+; 4. T×T. P7A mate. Continuó 2. D1A, D7C!! (desviación de la dama o de la torre: si 3. D×D, T8R+, y si 3. T×D, P7A+); 3. D1A, D×T; 4. D×D, T8R+; 5. D×T, P7A+, y mate en dos jugadas.

c) Desviación de dos o más piezas

En el último ejemplo vimos una jugada (2. ..., D7C!!) que incita a la desviación de dos piezas blancas. Como quiera que este motivo se presenta con relativa frecuencia, nos permitimos seguir con algunos ejemplos más.

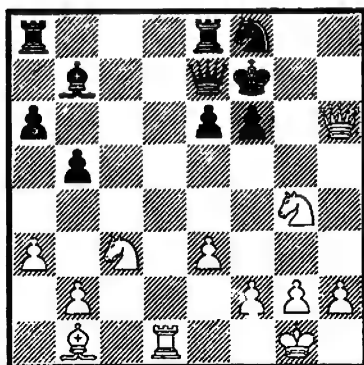
Diagrama núm. 251



LIPNITZKI - SOKOLSKI
(Odesa, 1949)

Diagrama núm. 251: Las blancas jugaron sorprendentemente, 1. C8D!, que provoca la desviación de la dama o de la torre. Si 1. ..., T×C sigue 2. T7A, con doble ataque a la dama y al peón 2AR negro. Las negras contestaron 1. ..., D2R, y perdieron la calidad (2. D4R!).

Diagrama núm. 252

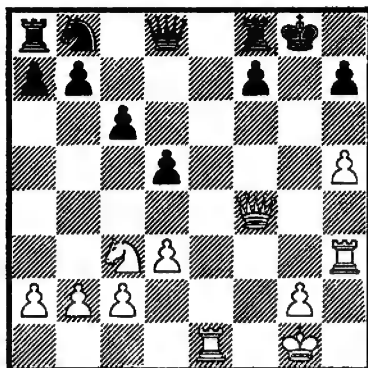


DRESCHER - ORTH
(Darmstadt, 1935)

Diagrama núm. 252: Las blancas forzaron un rápido mate empezando

con 1. T7D!. Si 1. ..., D×T sigue 2. D×P+, R1C; 3. C6T mate. En la partida las negras respondieron 1. ..., C×T, y el mate se produjo igualmente después de 2. D7T+, R1A; 3. D8T+, R2A; 4. C6T mate.

Diagrama núm. 253

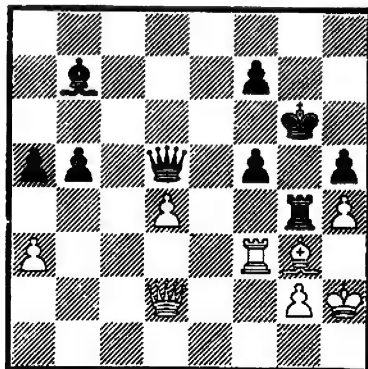


HARWITZ - SZEN
(Londres, 1851)

Juegan las blancas

Diagrama núm. 253: 1. T3C+, R1T; 2. D6T, T1C; 3. T8R!! Un típico giro

Diagrama núm. 254



SPIELMANN - PRZEPIORKA
(Merano, 1926)

Juegan las negras

táctico, que se ha venido reproduciendo incesantemente. Si 3. ..., D×T sigue 4. D6A+.

Diagrama núm. 254: Las negras jugaron 1. ..., P5C; 2. P×P, P×P. La intención es alejar la dama blanca, toda vez que si 3. D×P sigue 3. ..., P5A! para desviar el alfil o la torre

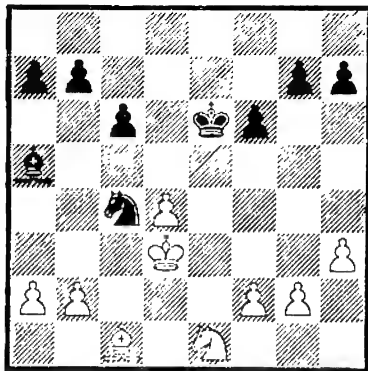
(4. T×P, D×P mate, y 4. A×P, T×PC+!). Un caso extraordinario. En sólo tres jugadas pueden producirse tres desviaciones distintas de las piezas blancas. Siguió 3. D2AD, D5R!; 4. D×D, A×D; 5. T3C, P5A!; 6. A1R, T×PC+, y las blancas abandonaron (7. R3T, T7R, que amenaza el alfil y 8. ..., A4A mate).

V. ENCAMINAMIENTO DE LAS PIEZAS CONTRARIAS

Empleando los mismos medios tácticos que acabamos de ver en el apartado anterior, también puede provocarse la desviación de piezas contrarias obligándolas a dirigirse o instalarse en casillas que ofrezcan riesgo, o en otras que entorpezcan su propio juego en lugar de favorecerlo. Para distinguirlo de algún modo, llamaremos a este nuevo elemento táctico «encaminamiento».

Empezaremos con tres ejemplos sencillos, en los cuales se dirigen o «encaminan» piezas contrarias hacia casillas en las que estarán expuestas a contratiempos.

Diagrama núm. 255

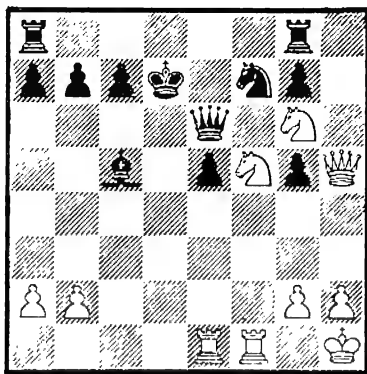


LASKER · EUWE
(Nottingham, 1936)

En una partida Lasker-Euwe, posición del diagrama núm. 255, las ne-

gras no retiraron su caballo atacado por el rey contrario, y, a cambio, hostigaron a su vez el caballo blanco jugando A4T?. Si las blancas movieran ahora su caballo, su colega negro podría asimismo retroceder sin riesgo alguno. Sin embargo, Lasker ganó una pieza «encaminando» el alfil hacia una casilla de peligro: 1. P4CD!, A×P; 2. C2A, y ahora las negras tienen dos piezas amenazadas.

Diagrama núm. 256

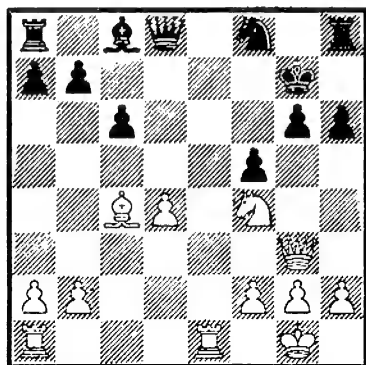


HARTLAUB · BICKERMANN
(Munich, 1906)

Diagrama núm. 256: Se trata aquí de «conducir» la dama negra hacia su casilla 2R, peligrosa por el latente doble ataque C×PR+. Las blancas jugaron 1. C4D! (apertura de la línea alfil rey en favor de la torre blanca), 1. ..., A×C; 2. T×C+

(surgió el tema principal. Si 2. ..., D×T sigue 3. C×P+), 2. ..., R3D; 3. C×P!, A×C; 4. D1D+, R3A; 5. D3A+, R3C; 6. T3R, P3A; 7. T3C+, R3T; 8. T3C×P, A×PC; 9. D3D+, R4T; 10. T5A+, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 257



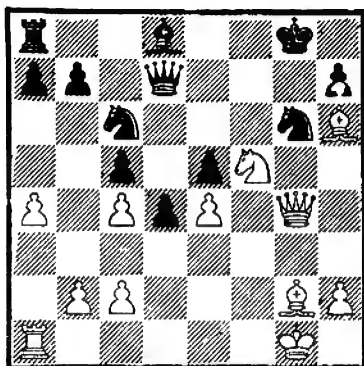
WAGNER - RELLSTAB
(Swinemünde, 1930)

Diagrama núm. 257: Las blancas ganaron jugando 1. T8R! para situar la dama negra en una casilla peligrosa. No valdría 1. ..., D×T por 2. C5T+, R2T; 3. C6A+. Siguió 1. ..., D4C; 2. D3R, P4TR; 3. D5R+, y las negras abandonaron, toda vez que tanto a 3. ..., D3A como a 3. ..., R2T, las blancas responderían 4. T7R+.

Los cuatro ejemplos que siguen, diagramas números 258 al 261, desarrollan el mismo tema.

Diagrama núm. 258: Es claramente visible la incómoda posición de la dama negra, sin defensa. Si las blancas pudieran jugar el caballo hacia la casilla e6TR dando jaque, ganarían en seguida, pero su propio alfil lo impide y la retirada de esta pieza para dejar la casilla libre daría tiempo a poner la dama negra a salvo. Por ello las blancas se ingeniarón para atraer el alfil negro hacia una

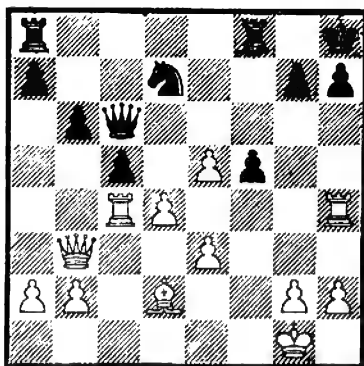
Diagrama núm. 258



GROB - N. N.
(Correspondencia, 1958)

casilla peligrosa jugando 1. P4T, que amenaza P5T ganando pieza, y después de 1. ..., A×P siguió 2. A5C, que gana por la doble amenaza 3. A×A y 3. C6T+.

Diagrama núm. 259

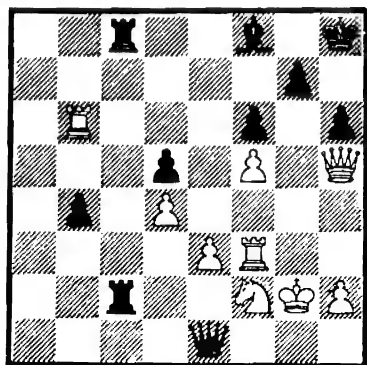


GASPARY - N. N.
(Atenas, 1893)
Juegan las blancas

Diagrama núm. 259: Las blancas «encaminan» la dama negra hacia la casilla 5D (4D de las negras), peli-

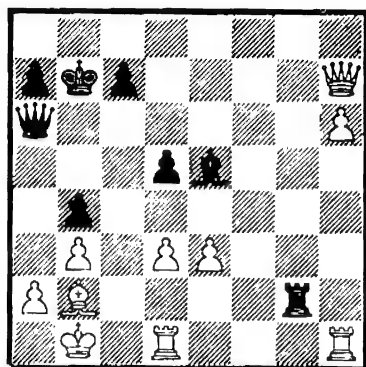
grosa si la torre blanca de 4AD puede retirarse dando jaque: 1. **P5D!**, **D×P**; 2. **T×PT+**, **RIC** (si 2. ..., **R×T**; 3. **T4TR+**); 3. **T4CR!**, **P×T** (no 3. ..., **D×D** por 4. **T4C×P** mate); 4. **T×P+**, **R×T**; 5. **D×D**, **TD1D**; 6. **P6R**, y las negras abandonaron. Si 6. ..., **C3A** sigue 7. **D5C+** y 8. **P7R**.

Diagrama núm. 260



FREYMAN - TARTAKOWER
(San Petersburgo, 1909)
Juegan las negras

Diagrama núm. 261



LUCARELLI - GARRA
(Bologna, 1932)

Diagrama núm. 260: Tartakower encontró en esta posición el mas rapido camino para ganar empezando con la fina jugada 1. ... **P6C**. Despues de 2. **T×PC**, **D8D** (la torre de 3CD peligra por la amenaza 3. ..., **T×C+**) siguió 3. **T6C**, **T×C+** (la indefension de la dama blanca situada en 5TR permite este sacrificio victorioso, toda vez que las negras han de tomar la torre con el rey); 4. **R×T**, **T7A+**; 5. **R3C**, **D8CR+**; 6. **R4A**, **T×P**; 7. **D4C**, **D8TR**; 8. **T8C**, **RIC**; 9. **P4R**, **T5T**; 10. **P5R**, **P4T**. Las blancas abandonaron.

Un ejemplo altamente interesante del tema que estamos tratando nos lo ofrece la posición del diagrama numero 261. Las blancas tienen una torre de ventaa, pero, al parecer, no pueden parar el mate que las negras están amenazando (**T×A+** se-

guido de **D×P+**). La interceptación de la gran diagonal negra 1. **P4D?** no valdria por 1. ..., **D7R!**. No obstante, las blancas ganaron con la sorprendente continuacion 1. **T2D!!**, **T×T**, y ahora 2. **P4D**, **D7R** (a 2. ..., **A3D** seguiria 3. **D5A** y el avance del peon torre blanco resultaria decisivo); 3. **A1A** y las negras abandonaron toda vez que si 3. ..., **T×P1**, con 4. **P×A** las blancas ganan una pieza limpia. Sacrificando la torre las blancas consiguen invertir el orden de colocacion de las piezas negras en la séptima (segunda) horizontal, o sea, situar la torre delante de la dama. En general, el doblaje de estas piezas pesadas en la séptima fila es amenazador de mate solo cuando la dama va delante de la torre. Entre los problemistas la maniohra que acabamos de ver en este ejemplo es conocida como tema «Loyd-Turton-sche».

Consideramos que con los ejemplos que hemos examinado ha quedado bien definido el tema del «en-caminamiento» torzado de piezas contrarias hacia casillas críticas, y no juzgamos sea necesario insistir dado que los casos son muy parecidos. No obstante, nos ocuparemos

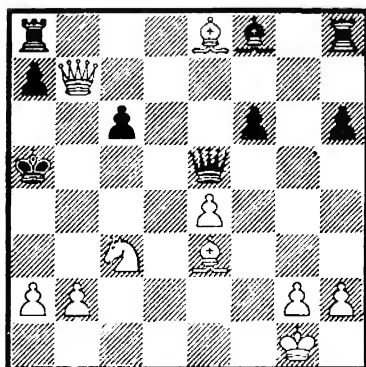
todavía de dos versiones de «encaminamiento» un tanto especiales:

1. Bloqueo de una casilla.
2. «Encaminamiento» del rey.

1. Bloqueo de una casilla

En ocasiones, la ocupación de determinadas casillas por piezas del mismo bando puede resultar perjudicial o contraproducente, al bloquear la propia posición o «taponar» vías de escape. Veamos algunos ejemplos de «encaminamiento» forzado al autobloqueo.

Diagrama núm. 262

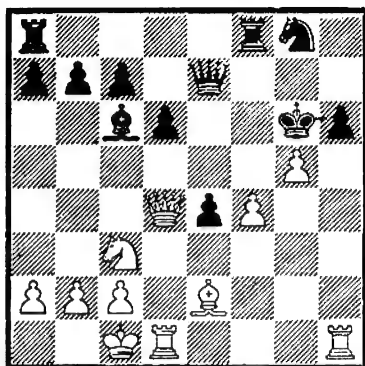


BLACKBURNE - N. N.
(Simultáneas a la ciega, 1912)

En la posición del diagrama número 262 las blancas dan mate forzando en tres obligando el autobloqueo de dos casillas de escape del rey negro: 1. $P4CD+$, $A \times P$; 2. $A6C+$, $P \times A$; 3. $D \times T$ mate. La segunda jugada 2. $A6C+$ tiene doble efecto: el bloqueo indicado y el despeje de la columna torre dama, indispensable para dar el mate.

Diagrama núm. 263: Las blancas dieron mate como sigue: 1. $P5A+$, $T \times P$; 2. $A5T+$, $R \times P$; 3. $TD1C$, $R5A$; 4. $C2R$ mate. Sacrificando el

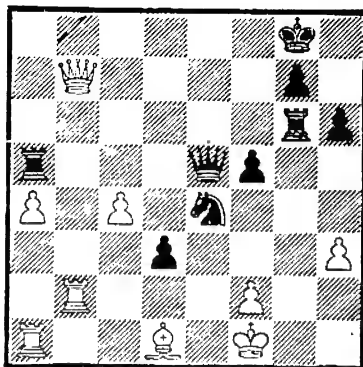
Diagrama núm. 263



WEENINK - KMOCH
(Olimpiada 1927)

peón alfil rey, que las negras capturan con la torre (1. ..., $R \times PA$; 2. $TD1A+$, $R3C$; 3. $A5T+$, o bien 2. ..., $P3R$; 3. $A4C+$) las blancas obligan el «taponamiento» de la casilla de escape 4AR de las negras.

Diagrama núm. 264



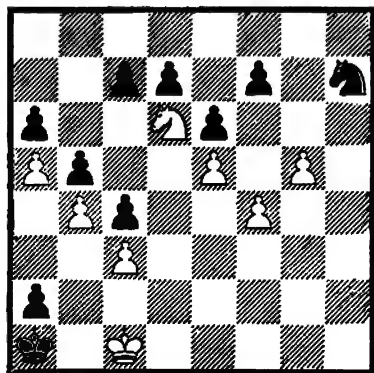
N. N. - HECHT
(Correspondencia, 1946)

Diagrama núm. 264: Las negras juegan y dan mate en tres jugadas: 1. ..., $C7D+$ (bloqueo de la casilla

de escape 2D blanca, y despeje de la columna de rey en beneficio de la dama negra); 2. $T \times C$, $D8R+$; 3. $R \times D$, $T8C$ mate.

En los ejemplos anteriores se trata de autobloqueo de casillas de escape próximas al rey. Pero en muchos casos puede ocurrir que el bloqueo deba efectuarse a distancia, con el objeto de cortar el paso a determinada pieza contraria e impedir que acuda a la defensa del rey en peligro.

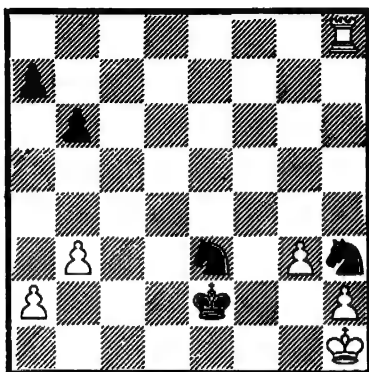
Diagrama núm. 265



V. VUKOVIC
Juegan las blancas

Es muy interesante el final de Vukovic que tomamos de su libro *Escuela combinatoria*. El objetivo de las blancas es llegar con su caballo a la casilla 2AD para dar mate. Pero no es tan fácil como parece, pues si 1. $C4R$ o 1. $C \times PAR$, el caballo negro tiene tiempo de acudir a la defensa ($C8A - C6C$ y $C \times PA$, amenazando $C6D$ o $C7R+$). Para ganar, las blancas han de empezar con 1. $P6C$, a fin de autobloquear la casilla 6CR al caballo negro. Después de la forzada 1. ..., $P \times P$, puede seguir ya 2. $C4R$. 3. $C2D$, 4. $C3A$, 5. $C1R$, 6. $C2A++$ (también es posible 3. $C3C$, 4. $C1A$, 5. $C3R$, 6. $C2A++$).

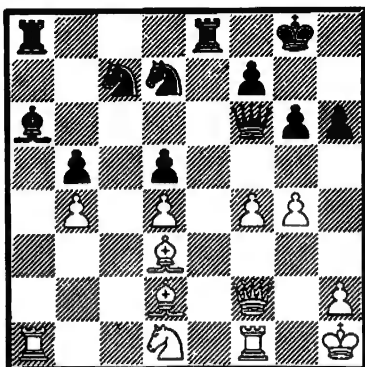
Diagrama núm. 266



N. N. - K. RICHTER
Juegan las negras

Diagrama núm. 266: En una partida de Richter, posición que refleja el diagrama, resultó curioso el bloqueo de una torre por un peón propio: 1. ..., $R8A!$; 2. $T \times C$, $C5C$ sin que pueda impedirse 3. ..., $C7A$ mate.

Diagrama núm. 267



RESCHESKI-EVANS
(Campeonato EE. UU. 1959)
Juegan las blancas

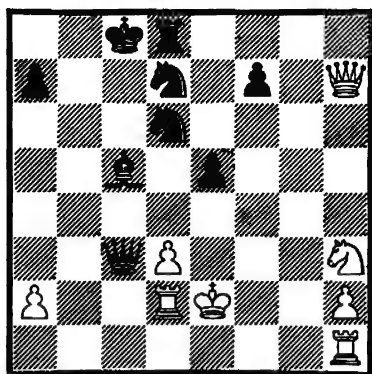
Muy interesante es también el ejemplo del diagrama núm. 267. Las

blancas necesitan abrir una línea en el flanco de rey. A 1. P5A las negras contestarían 1. ..., P4C. Por ello Reschewski sacrificó primero el peón CR, 1. P5C!, P×P; 2. P5A, y ahora no podrá impedirse la apertura de la columna alfil rey, con consecuencias ingratas para las negras. No es posible 2. ..., P×P por 3. A×PA, con las amenazas 4. A×C y 4. D3C. La partida siguió: 2. ..., C1A; 3. D3C, D×PD; 4. P×P, P×P; 5. D×C, D×A (5. ..., D×T; 6. D7A+, R1T; 7. A3A+); 6. D7A+, R1T; 7. T3A!, y las blancas ganaron. Se amenaza T×D y T3T+.

2. «Encaminamiento» del rey

Lo mismo que otras piezas puede «encaminarse» al rey contrario hacia casillas críticas o peligrosas.

Diagrama núm. 268



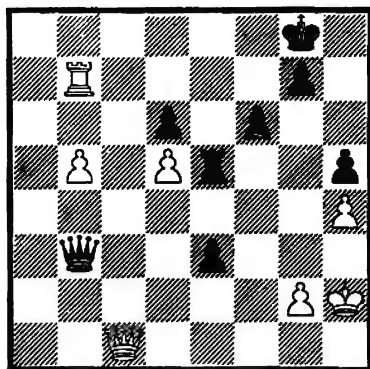
ANDREASEK - GOEBL
(Olmütz, 1900)
Juegan las negras

Así, por ejemplo, veamos cómo en la posición del diagrama núm. 268 se «conduce» al rey contrario hacia zonas de peligro: 1. ..., A6R!. Si 2. R×A, sigue ..., C3A; 3. D6T (3. D7C, 3. D4T), 3. ..., C4A+. Por consiguiente, no es posible tomar el alfil, y las blancas jugaron 2. T2D1D, continuan-

do 2. ..., D7A+. Tampoco puede capturarse el alfil ahora, 3. R×A, por 3. ..., C3A; 4. T1AD, C5A+. La partida siguió 3. R3A (3. R1R, C5A!), 3. ..., C3A; 4. D4T, A7D; 5. C2A (5. T×A, D×T; 6. D×C, D×PD+; 7. R2C, T1C+; 8. C5C, D7D+, o bien 7. R4C, D5R+), 5. ..., P5R+; 6. P×P (6. C×P, D×P+), 6. ..., CD×P!; 7. TRIC (7. C×C, D6D+; 8. R2C, T1C+; 9. C5C, T×C+; 10. D×T, D7R+), 7. ..., C×C; 8. D×C2A (8. D×C6A, D5R+; 9. R×C, A6R+; 10. R3C, T1C+), 8. ..., D5R+; 9. R3C, D5CR mate.

El caso más corriente de «encaminamiento» del rey contrario hacia casillas peligrosas acostumbra a producirse con jaques repetidos, que originan posiciones de mate o ganancia de material.

Diagrama núm. 269



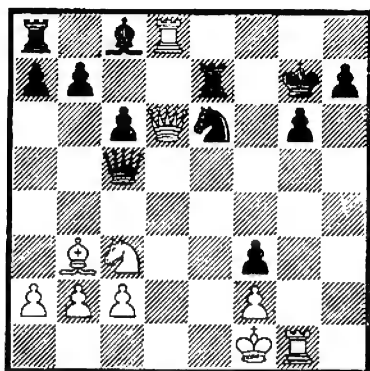
TOLUSH - KERES
(Leningrado, 1939)
Juegan las negras

En la posición del diagrama número 269 Keres jugó 1. ..., P7R; 2. D7A, D6C+!; 3. R×D, P8R=D+, dando mate en tres jugadas.

Otro caso especial es situar al rey contrario en casillas de «clavada».

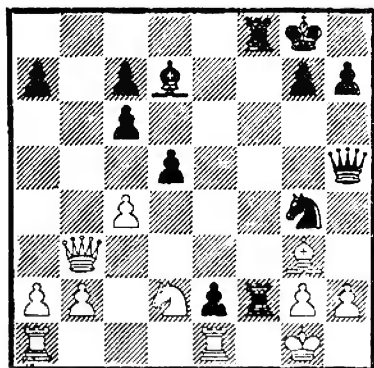
En la posición del diagrama número 270 las blancas ganaron con 1. T8C+, R×T; 2. D×D.

Diagrama núm. 270



MACKENZIE - WINAWER
Juegan las blancas

Diagrama núm. 271

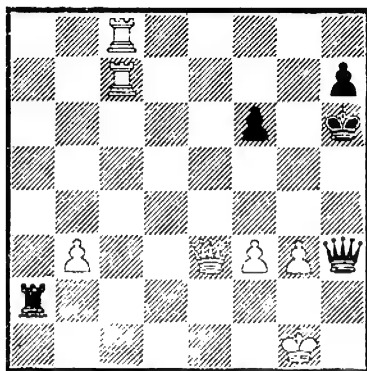


HEWITT - STEINITZ
(Londres, 1866)
Juegan las negras

Diagrama núm. 271: Steinitz forzó un bonito mate jaqueando sin tregua al rey contrario obligándole a situarse en la casilla 3TR: 1. ... T×P+!; 2. R×T, D6T+!; 3. R×D (si 3. R1C, decide 3. ... T7A!), 3. ... C6R+; 4. R4T, C7C+; 5. R5C, T4A+; 6. R4C, P4TR+; 7. R3T, T7A mate.

En los dos casos siguientes la se-

Diagrama núm. 272

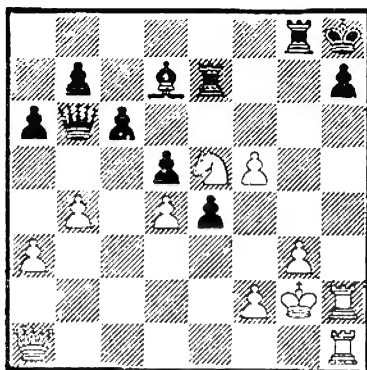


DURAS - E. COHN
(Carlsbad, 1911)

rie de jaques no termina en mate, pero sí con ganancia de material.

Diagrama núm. 272: Las blancas ganaron con la siguiente combinación: 1. T×P+!, R×T; 2. D7R+, R3C; 3. T8CR+, R4A; 4. D7D+, etc.

Diagrama núm. 273



EBRAILIDZE - LUBENSKI
(1949)

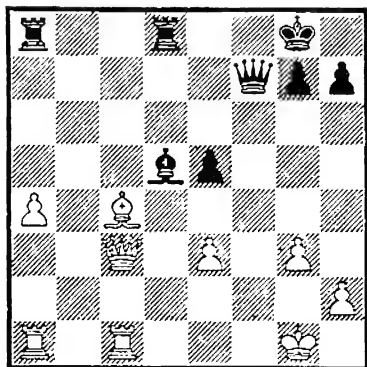
Diagrama núm. 273: 1. T×P+, T×T; 2. T×T-, R×T; 3. D1TR+, R2C; 4. P6A+, R×P; 5. C×A+, y las negras abandonaron.

VI. COMBINACIÓN DE ELEMENTOS DIVERSOS

La desviación y el «encaminamiento» de piezas contrarias se combinan a menudo con otros elementos tácticos, como por ejemplo interceptación de líneas, «clavadas», etc. Ya el autobloqueo de casillas que acabamos de ver contiene dos elementos distintos: «encaminamiento» de una pieza y limitación de la efectividad de otras.

Veamos algunos típicos ejemplos de combinación de distintos elementos tácticos.

Diagrama núm. 274



ALATORZEV - KONSTANTINOPOLSKI
(1937)

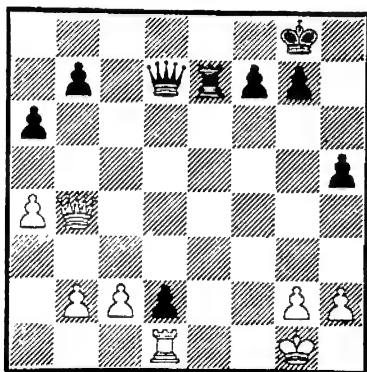
Juegan las negras

Diagrama núm. 274: 1. ..., **A×A** («conducción» forzosa de la dama blanca a su casilla 4AD); 2. **D×A, T8D+!** (desviación de la torre que defiende la dama blanca). Las blancas abandonaron, pues si 3. R2C sigue 3. ..., **D×D**; 4. **T×D, T×T**.

Diagrama núm. 275: 1. ..., **T8R+** («encaminamiento» forzoso de la torre blanca); 2. **T×T, D5D+!** (desviación de la dama); 3. **D×D, P×T=D** mate.

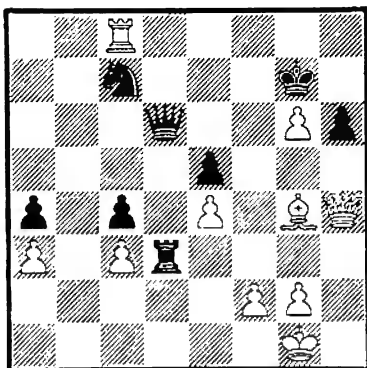
Diagrama núm. 276: La jugada 1. **T8TR!** cumple doble cometido. «En-

Diagrama núm. 275



MADSEN - NAPOLITANO
(Correspondencia, 1953)
Juegan las negras

Diagrama núm. 276

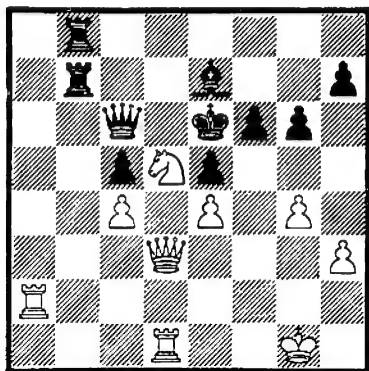


MAKOGONOV - RECHEWSKI
(Moscú, 1939)

caminamiento» del rey negro hacia una casilla fatal (1. ..., **R×T**, 2. **D×P+** y mate en dos), y ataque al peón 3TR negro. La respuesta es poco menos que forzada: 1. ..., **D×P**; 2. **A5A**, y las negras abandonaron, toda vez que si 2. ..., **D3D**

sigue 3. T7T+, R1A; 4. D5T, y el mate inmediato sólo puede impedirse perdiendo el caballo sin compensación alguna.

Diagrama núm. 277



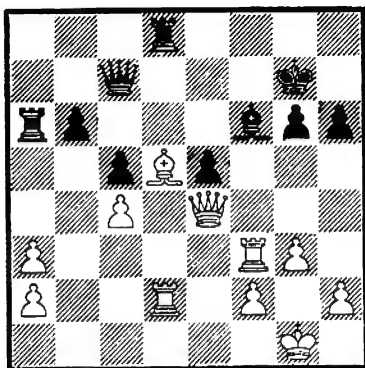
THIERMANN - L. SCHMITT
(Campeonato de Baviera 1954)

Diagrama núm. 277: 1. T6T! (desviación de la dama negra), 1. ..., D×T; 2. C7A+ («tenedor» de caballo, combinado con la liberación de una casilla), 2. ..., R2A (si 2. ..., T×C; 3. D5D mate); 3. D5D+, R1A; 4. C×D, T1D; 5. D×T2C, T×T+; 6. R2A, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 278: 1. A7A! (jugada de múltiples efectos. Si 1. ..., D×A sigue 2. T×T, y además de la pérdida de la calidad el alfil de 3AR queda «clavado». También con 1. A7A las blancas despejan la columna de dama, que en esta posición tiene carácter decisivo, según veremos en el transcurso de la partida), 1. ..., R×A; 2. T×T, D×T; 3. D7C+ (nuevo elemento que completa la combinación: jaque de dama con ataque simultáneo a una pieza sin protección), 3. ..., RIC; 4. D×T, P5R; 5. T3R, A5D; 6. T×P. Las negras abandonaron.

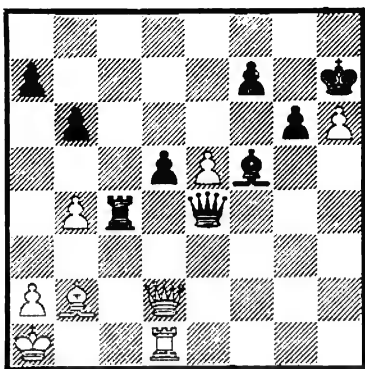
Diagrama núm. 279: Después de 1. ..., T7A las blancas cometieron un

Diagrama núm. 278



STAHLBERG - NAJDORF
(Buenos Aires, 1947)
Juegan las blancas

Diagrama núm. 279

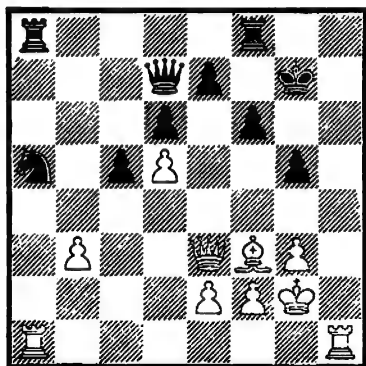


WISNIOWIECKI - AUERBACH
(Lemberg, 1912)
Juegan las negras

grave error al contestar 2. D×P, toda vez que siguiendo 2. ..., T8A+! no hay defensa posible. No puede tomarse esta torre con el alfil por 3. ..., D8C mate, ni con la torre, que deja la dama propia sin protección. Veamos los elementos contenidos en este ejemplo: 1. «Encami-

namiento» de la dama blanca hacia una casilla peligrosa. 2. Intercepción de línea por el alfil blanco. 3. Desviación de la torre blanca.

Diagrama núm. 280

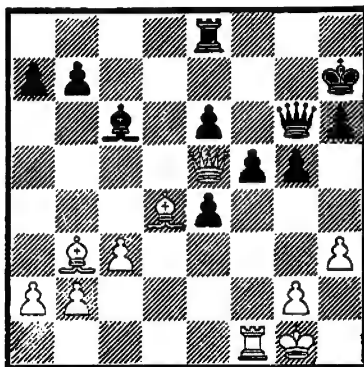


KERES - SZABO
(Hastings, 1934 55)

Diagrama núm. 280: Keres jugó 1. A4C!. No se puede tomar el alfil con la dama, toda vez que quedaría sin defensa el peón de rey: 1. ..., D×A; 2. D×PR+, T2A; 3. T7T+ (desviación del rey negro), 3. ..., R×T; 4. D×T+, seguido de T1T+, ganando. En este caso se produciría la desviación de dos piezas negras. Naturalmente, al no poder capturar el alfil, la dama negra debe abandonar su actual emplazamiento (1. ..., P4A; 2. D×PC+), y entonces el alfil habrá ganado una importante diagonal, aumentando visiblemente su efectividad. Continuó la partida 1. ..., D2A; 2. A5A. Cabe preguntarse ahora si las blancas podían ya haber ocupado esta diagonal jugando directamente 1. A4R en lugar de 1. A4C. Veamos la diferencia: 1. A4R, T1T!; 2. T×T, T×T, y no es posible 3. T×C por 3. ..., D6T+. Desviada la dama negra a la casilla 2AD, la defensa 2. ..., T1T no vale: 3. T×T, T×T; 4. T×C, D×T; 5. D×PR+, etc. Por ello Szabo continuó: 2. ..., R2A, buscando el escape por la casilla 1R,

y siguió 3. T7T+, R1R; 4. TD1TR, D2C; 5. T8T. Las negras abandonaron.

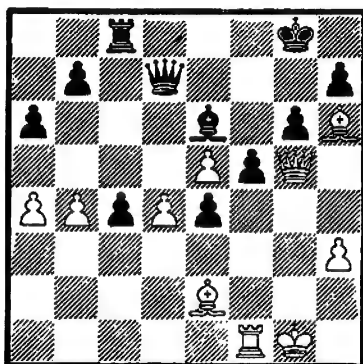
Diagrama núm. 281



BETBEDER - SERGEIEV
(París, 1935)

Diagrama núm. 281: La jugada 1. T×P tiene también doble objeto: desviación de la dama negra (1. ..., D×T; 2. D7C mate), y valorización del alfil blanco de 3CD (1. ..., P×T; 2. D7A+). Las negras respondieron 1. ..., P6R, que permite 2. T7A+, D×T; 3. A2A+. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 282

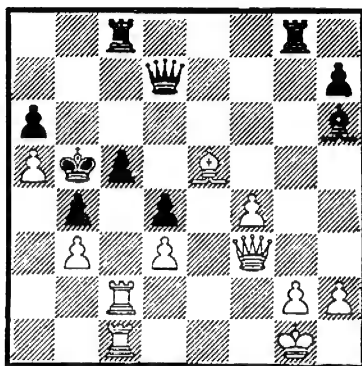


SAEMISCH - KOCH
Juegan las blancas

Diagrama núm. 282: Las blancas han de intentar la desviación de la dama negra para anular su vigilancia sobre las casillas 7D y 7CR. Por ello jugaron 1. **P5D!**, **A×P** (1. ..., **D×PD**; 2. **D6A**, **D2D**; 3. **T1D!**, **D2AR**; 4. **T8D+**); 2. **T1D!**, **P6A**; 3. **T×A!**, **D×T**; 4. **D7R**, **D2A**; 5. **A4A!**. Las negras abandonaron. Si 5. ..., **D×A**, 6. **D7C** mate; y si 5. ..., **T×A**, 6. **D8D+**, etcétera.

La posición del diagrama núm. 283 podría considerarse muy bien como de problema. El rey negro está bajo dos amenazas de mate. La primera (1. **D7C+**, **R×P**; 2. **T1T** mate) está defendida por la dama negra. La segunda (1. **T×P** mate), por la torre. Tarrasch encontró una brillante jugada: 1. **A7A!!**, que intercepta la acción de la dama y la torre contrarias al mismo tiempo, y amenaza los dos mates en una jugada. Veamos las dos continuaciones posibles: 1. ..., **D×A**; 2. **T×P+**, **D×T**; 3. **D7C+**, **R×P**; 4. **T1T** mate. O bien 1. ..., **T×A**; 2. **D7C+**, **T×D**; 3. **T×P** mate. Sorprende el parecido que presenta la solución de este ejemplo con un problema cualquiera del

Diagrama núm. 283



TARRASCH - BERATENDE
(Nápoles, 1914)

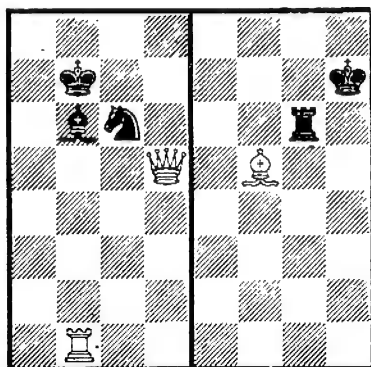
tema «Plachutta». Es digno de remarcar que en este capítulo hemos encontrado ya tres temas coincidentes con ideas de problema. Ello significa que en la conjunción de elementos tácticos para la combinación abundan ideas y temas comunes a la práctica de la partida y al problema compuesto.

VII. LA CLAVADA

En los apartados anteriores ya hemos encontrado con frecuencia el tema de la «clavada», y por consiguiente no vamos a entretenernos en su definición por no considerarlo necesario. Sin embargo, antes de entrar a fondo en su análisis vamos a ver algunos esquemas elementales de clavadas distintas en los diagramas números 284 al 286. En los dos primeros las clavadas son «de rey», o sea que no es posible jugar la pieza clavada. Se llama a este tipo de clavada «clavadas totales o absolutas».

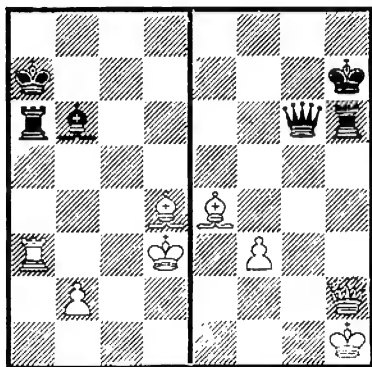
En los ejemplos del diagrama número 284 están clavadas todas las piezas negras, que no pueden jugar.

Diagrama núm. 284



se por encontrarse el rey detrás de las mismas. Clavadas absolutas.

Diagrama núm. 285

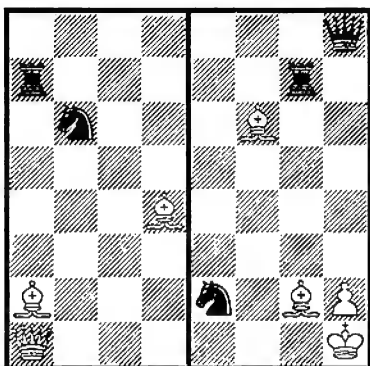


En el diagrama núm. 285 las clavadas va no son tan severas. Las piezas clavadas pueden jugar en una determinada dirección, e incluso tomar las piezas contrarias «clavadoras». Se llama a éstas «clavadas parciales». En algunos de los casos las piezas clavadas tienen valor superior a las clavadoras, en otros igual y en otros inferior. Es claro que entre estos tres tipos de clavada existe una diferencia esencial. Cuando la pieza clavadora es igual o superior a la pieza clavada, no hay peligro, en su forma simple, de perder material por efecto de la clavada.

En el diagrama núm. 286 las piezas clavadas (A2T blanco, C3C negro, T2C negra v A2C blanco) pueden jugarse, pero a costa de pérdida de material o mate. Llamamos a este tipo «clavadas relativas». Naturalmente, son clavadas relativas también las que las piezas clavadoras y las piezas clavadas tienen idéntico valor.

Llamamos la atención sobre el hecho de que todas las piezas pueden estar clavadas, excepto el rey. Incluso los peones. Las piezas clavadoras han de ser damas torres o

Diagrama număr. 286



alfiles. No pueden ser clavadores los
caballos ni los peones.

Son diversas las maneras de llegar a posiciones de clavada:

1. Por juego de piezas propias.
2. Por «encaminamiento» de piezas contrarias.
3. Por «encaminamiento» del rey contrario.
4. Por despeje o apertura de líneas.
5. Por jaque, a cubrir necesariamente con una pieza.
6. Por otros medios tácticos.

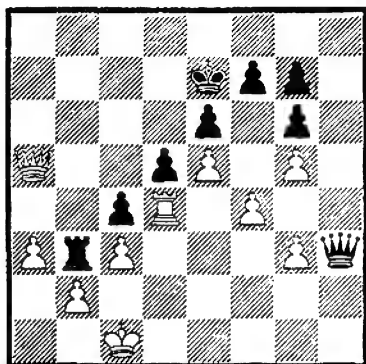
1. Clavadas por juego de piezas propias

Esta forma de clavada es la más corriente, y se produce muy a menudo va en la apertura. Por ejemplo: 1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, C3AR y ahora 4. A5C es una clavada relativa del caballo.

Diagrama núm. 287: Las blancas ganan clavando la dama negra: 1. D7A+, R1R; 2. D8A+, y las negras abandonaron, toda vez que después de 2. ... R2R; 3. T×PD, D8A+; 4. T1D, se amenaza mate y la dama al mismo tiempo.

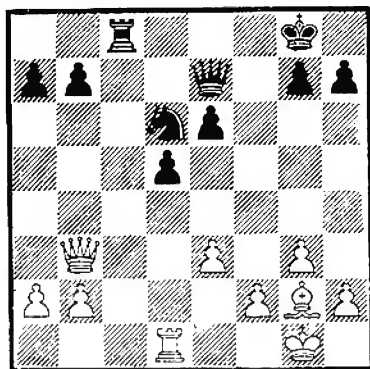
Diagrama núm. 288: Alekhine consiguió decisiva superioridad clavando

Diagrama núm. 287



KIENINGER - HERRMANN
(Bad Oeynhausen, 1940)

Diagrama núm. 288



ALEKHINE - MUFFANG
(París, 1923)

do el caballo negro: 1. **D3T!**, que amenaza también el PTD negro. Si 1. ..., **P3TD**, sigue 2. **P4R!**, que ganaría un peón (2. ..., **P×P?**, 3. **D×C**). La partida continuó 1. ..., **T7A**; 2. **P4R!**, **D1A**; 3. **D×P**, **C4C** (3. ..., **C×P**; 4. **A×C**, **P×A**; 5. **D6C**; o bien 3. ..., **P×P**; 4. **D6C**, **T3A**; 5. **D4C!**); 4. **D6C**, **P5D**; 5. **T1AR**, **D4AD**; 6. **D×PR+**, **R1A**; 7. **P5R**, **D1A**; 8. **D6CD**, **T×PC**;

9. **A5D**, **D2D**; 10. **A4A**, **T5C**; 11. **D5A+**, **D2R**; 12. **D8A+**, **D1R**; 13. **D5AR+**, **R2R**; 14. **D6R+**, **R1A**; 15. **D8C+**, **R2R**; 16. **D×P+**, **R1D**; 17. **D×PC!**, **D×P**; 18. **T1A**, y las negras abandonaron.

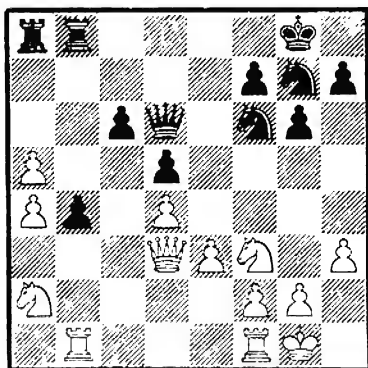
2. Por «encaminamiento» de piezas contrarias

Aquí se pueden producir dos casos diferentes:

a) La pieza que se quiere clavar ha de encaminarse hacia una casilla determinada.

b) Encaminar una pieza de alto valor hacia una casilla detrás de otra pieza que se quiera clavar.

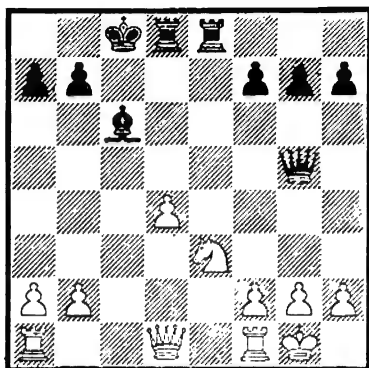
Diagrama núm. 289



KLUGER - SZILAGYI
(Campeonato de Hungría 1954)

Diagrama núm. 289: Las blancas ganan un peón con 1. **C×P!**. Después de 1. ..., **T×C**, la clavada de la torre negra sería fatal: 2. **D3T!**, **TD1C**; 3. **P6T**, **D1A**; 4. **P7T!**, **T×T**; 5. **D×D+**, **R×D** (5. ..., **T×D**; 6. **T×T** v 7. **T8C**); 6. **T×T**, **T×T+**; 7. **R2T**, v el peón corona. Las negras respondieron 1. ..., **T×P**, y decidió la intermedia 2. **C×PA**, **T×T**; 3. **C×T**, imponiendo las blancas su superioridad material.

Diagrama núm. 290

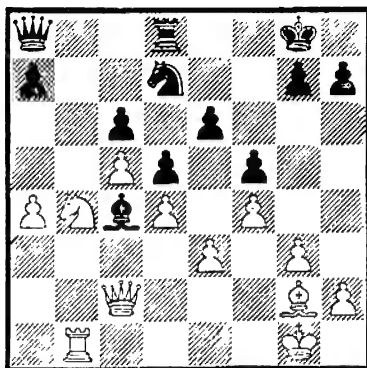


RUBINSTEIN - LASKER
(San Petersburgo, 1909)

En la posición del diagrama número 290 las blancas jugaron 1. T1A1, induciendo a su contrario a la errónea jugada 1. ..., T×C? y ganando gracias a una bonita combinación de clavada: 2. T×A+, P×T; 3. D1A1. Parece que las negras no habían calculado esta respuesta y sí solamente la continuación 3. P×T, D×P+; 4. R1T, T×P, que daba excelente posición. Siguió 3. ..., T×P (habría sido más laborioso para las blancas el final que sucede a 3. ..., T4R; 4. D×P+, R1C; 5. P×T, D×PR+); 4. P×T, T2D; 5. D×P+, R1D; 6. T4A, P4A; 7. D5A, D2R; 8. D×D+, R×D; 9. T×P, T8D+; 10. R2A, T7D; 11. R3A, T×PCD; 12. T5TD, T2C; 13. T6T, y las blancas ganaron el final de torres sin grandes dificultades. En los dos casos anteriores las blancas «encaminan» una pieza negra hacia determinada casilla, para la clavada.

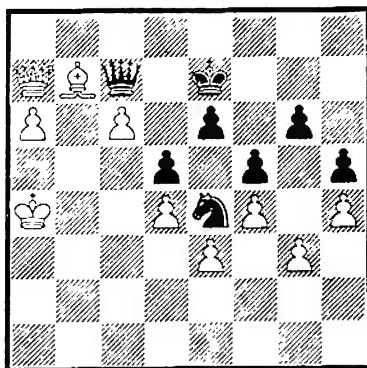
Un caso distinto se produce en la posición del diagrama núm. 291. Las blancas jugaron 1. C×PA para ganar un peón, toda vez que después de 1. ..., D×C siguió 2. D×A. No obstante, las blancas no supieron valorizar la ventaja obtenida.

Diagrama núm. 291



AVERBACH - LISSITZIN
(XXL Campeonato Ruso)

Diagrama núm. 291 a



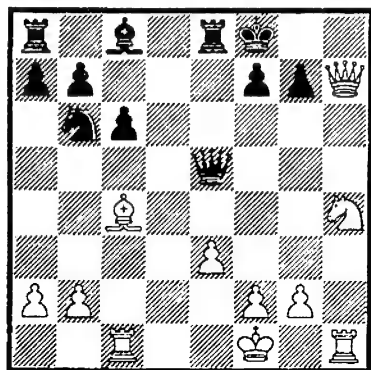
AVERBACH - LISSITZIN
(Posición final)

Unas cuarenta jugadas más tarde se llegó a la posición del diagrama número 291 a, que a pesar de la aplastante superioridad material de las blancas, es de tablas. El alfil está clavado, y el intento 1. D8T no sirve por 1. ..., D6C, asegurándose las negras las tablas por jaque perpetuo, como mínimo.

3. Por «encaminamiento» del rey contrario

Este caso, que se presenta con frecuencia, ya lo hemos conocido en el diagrama núm. 266. Son muy instructivos los tres ejemplos que siguen.

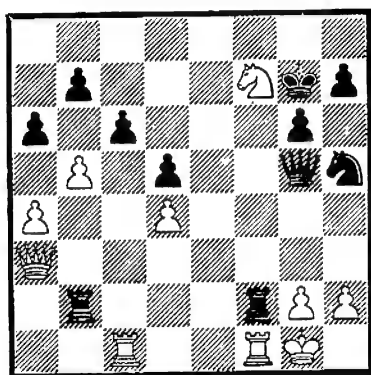
Diagrama núm. 292



ABRAHAMS - THYNNE
(Liverpool, 1932)

Diagrama núm. 292: 1. D8C+!, R×D; 2. C6C, y la amenaza T8T mate es imparable.

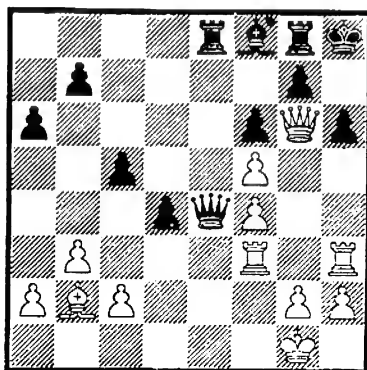
Diagrama núm. 293



BOGOLJUBOV - BECKER
(Zandvoort, 1936)

Diagrama núm. 293: Las negras amenazan mate, sin que pueda impedirlo 1. C×D, toda vez que las torres dobladas en la séptima lo dan en tres jugadas. Pero las blancas dieron una sorprendente vuelta a la posición jugando 1. D8A+!, R×D; 2. C×D, quedando en buena posición para lograr el empate.

Diagrama núm. 294



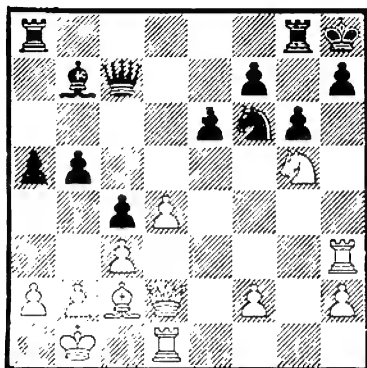
N. N. - RAGAZ
(Zurich, 1927)

En el diagrama núm. 294 las blancas eligieron una espectacular, pero falsa combinación: 1. T3R?, P×T; 2. A×P, amenazando 3. D6T (T6T) mate, por clavada del PCR negro. No es posible 2. ..., P×A por 3. T×P+, A×T; 4. D×A mate. Pero las negras disponen de un inesperado recurso: 2. ..., D×PC+; 3. R×D, P×A, y ganan.

4. Por despeje o apertura de líneas

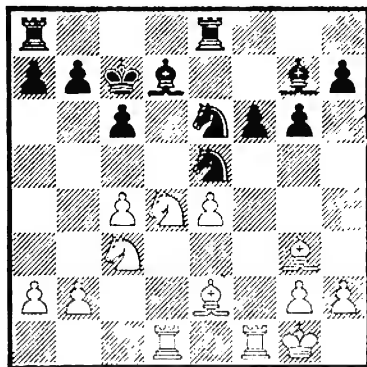
Diagrama núm. 295: Es sencillo el ejemplo de este diagrama: 1. P5D!, A×P; 2. D4D, amenazando D×C mate y T×P mate. No sirve 2. ..., P4R por la respuesta 3. D×A (desviación del caballo defensor).

Diagrama núm. 295



K. RICHTER - RODATZ
(Bad Oeynhausen, 1937)

Diagrama núm. 296



LUTIKOV - GUFELD
(XXVI Campeonato Ruso)

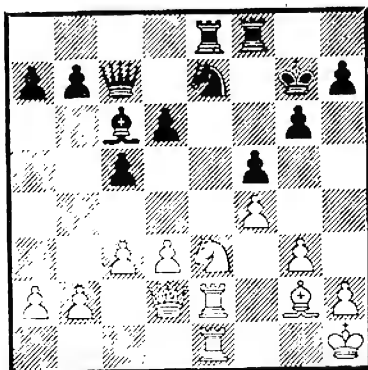
Diagrama núm. 296: Cambiando el alfil de 3CR por el caballo negro de 4R las blancas abrieron la columna alfil rey para poder situar la torre en la séptima horizontal. Pero no puede hacerse directamente, toda vez que si 1. AxC+, PxA; 2. CxC+, AxC, la torre no podría emplazarse en la séptima. Por esta causa Lutikov jugó primero 1. C4D5C+, PxC; 2. AxC+, PxA; 3. T7A, y la clavada

del alfil 2D negro compensa la pieza sacrificada, que se recuperó rápidamente. La partida continuó 3. ... TR1D; 4. A4C, C5D; 5. TxA7C, PXP; 6. T1A8!, R3D; 7. AxA, TxA; 8. T6A+, R2A; 9. C5D+, R1A; 10. T8A+, y las negras abandonaron.

5. Por jaque, a cubrir necesariamente con una pieza

Cuando un jaque deba cubrirse con una pieza se produce automáticamente una clavada, total o parcial, según sea el juego de la pieza cobertora.

Diagrama núm. 297

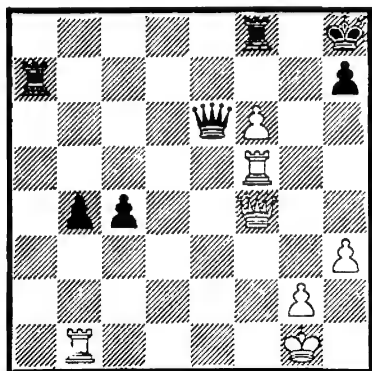


PACHMAN - FILIP
(Teplitz, 1953)

Diagrama núm. 297: Después de 1. P4A!, y la lógica defensa 1. ... C1C, se produjo en una partida que jugué contra Filip una clavada decisiva: 2. D3A+, C3A; 3. AxA, DxA+ (3. ... PxA; 4. CXP+); 4. C5D!, y las blancas ganan al entrar con una torre en la séptima fila; por ejemplo, 4. ... R1C (o 4. ... R3T); 5. T7R. O bien 4. ... T×T; 5. T×T, R1C; 6. T7R, etc. Una curiosa variante en la que están clavados los caballos de ambos bandos. En la partida, Filip no quiso la clavada y jugó 2. ... R3T (en lugar de 2. ... C3A)

y después de 3. P4CR!, P×P; 4. C×P+, R4T; 5. T×T, T×T; 6. T×T, A×T; 7. A3A, abandonó.

Diagrama núm. 298



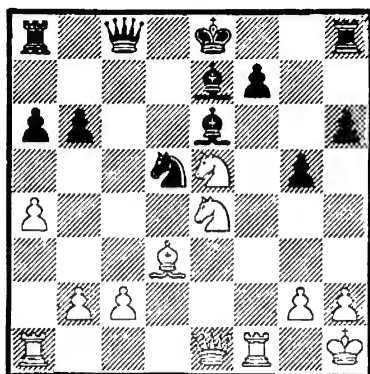
BENKÖ - OPOCENSKI
(Bucarest, 1949)

Diagrama núm. 298: En la posición del diagrama las blancas despejaron primero la gran diagonal negra en favor de su dama, jugando 1. P7A!, para después de 1. ..., T2T×P (1. ..., T1A×P; 2. D4D+, R1C; 3. T5C+, T2CR; 4. D8D+, R2A; 5. T×T+, R×T; 6. D4D+); 2. D4D+ forzar la clavada 2. ..., T3A (2. ..., R1C; 3. T5CR+). La clavada fue explotada así: 3. TD1AR, R2C; 4. T5CR+, R1T (4. ..., R2A; 5. T×T+, D×T; 6. D7D+, etc.); 5. P4C!. Las negras abandonaron. La amenaza es 6. T5C5AR, R2C; 7. P5C (5. ..., P3T; 6. T6C).

6. Por otros medios tácticos

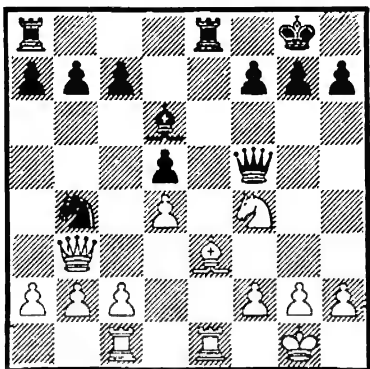
Diagrama núm. 299: Las blancas jugaron sencillamente 1. C×PAR. Si 1. ..., A×C, 2. C6D+, ganando la dama. Es curioso comprobar que con sólo dos jugadas, son tres las piezas que desaparecen de la columna de rey, tan tupidamente obstruida.

Diagrama núm. 299



FLORES - VESTOL
(Olimpiada 1956)

Diagrama núm. 300

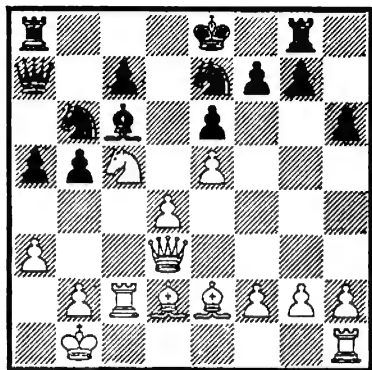


CAPABLANCA - ALEKHINE
(Match 1927)

Juegan las negras

Diagrama núm. 300: Alekhine ganó un peon en esta conocida partida jugando 1. ..., C×PA!; 2. T×C, D×C (no 2. ..., A×C por 3. T5A). La desviación de la torre de la primera file permite infinidad de combinaciones de este tipo, según ya hemos visto reiteradamente.

Diagrama núm. 301



ROHACEK - STANEK

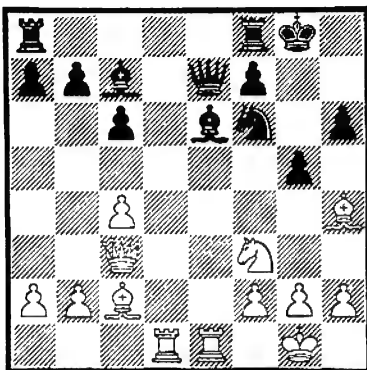
(Bratislava, 1941)

Juegan las blancas

Diagrama núm. 301: Las blancas ganaron como sigue: 1. $C \times P!$, $P \times C$; 2. $T \times A!$, $C \times T$; 3. $D \times P$, $R2D$ (3. ..., $D2C$; 4. $A3A$); 4. $T1AD$, $C5A$; 5. $A \times C$, $D3C$; 6. $A \times P+$, $R \times A$; 7. $T \times C+$, y las negras abandonaron. La combinación, que tiene como motivo principal la clavada del caballo, contiene otros dos elementos: despeje de la columna alfil dama y eliminación del alfil negro de $3AD$, única pieza contraria apropiada para la defensa de la clavada en diagonal blanca. El sacrificio de calidad para situar una pieza contraria en posición de clavada, es un elemento táctico que se presenta con relativa frecuencia.

Es muy corriente la clavada de un caballo en $3AR$ por un alfil en $5C$. El intento de desviar el alfil jugando $P3TR$, y si $A4T$ seguir $P4CR$, permite en ocasiones el sacrificio de un caballo, manteniendo la clavada. Puede ocurrir este hecho ya en la apertura, por ejemplo: 1. $P4D$, $P4D$; 2. $P4AD$, $P3AD$; 3. $C3AR$, $C3A$; 4. $C3A$, $P3R$; 5. $A5C$, $P \times P$; 6. $P4R$, $P4C$; 7. $P5R$, $P3TR$; 8. $A4T$, $P4C$; 9. $C \times PCR$, $P \times C$; 10. $A \times PC$, con juego complicado.

Diagrama núm. 302



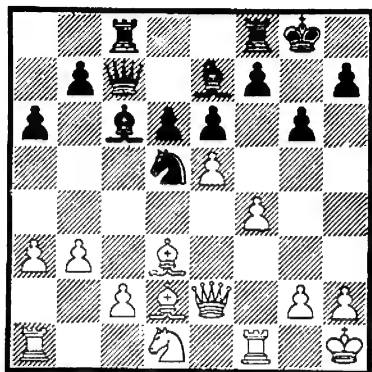
DELMAR - IVANCO

(Campeonato de Eslovaquia 1956)

Diagrama núm. 302: En la posición del diagrama núm. 302 las blancas continuaron 1. $C \times P!$, $P \times C$; 2. $A \times P$, $A \times PT+$ (un intento para librarse de la clavada. Si 3. $R \times A?$ sigue 3. ..., $C5C+$ y 4. ..., $D \times A$); 3. $R1T$, $R2C$; 4. $T7D$ (bonita desviación de dama, posible por la clavada del $A3R$. Obsérvese que si en su anterior jugada las blancas hubieran efectuado 3. $R1A$ en lugar de 3. $R1T$, las negras tendrían ahora la respuesta 4. ..., $A \times P+$, que al desviar a su vez la dama blanca del ataque al caballo, permitiría la salvación), 4. ..., $T1T$ (no 4. ..., $D \times T$; 5. $D \times C+$, $R1C$; 6. $A6T$); 5. $T \times D$, $A4R+$; 6. $R1C$, $A \times D$; 7. $T1R \times A$ (nueva clavada, esta vez del peón alfil rey), 7. ..., $A \times P$; 8. $T \times PC$, $T4T$; 9. $T \times PAD$. Las negras abandonaron unas jugadas más tarde.

En la posición del diagrama número 303 las blancas ganaron una pieza de manera interesante: 1. $P4A$, $C3C$; 2. $A5T$. Si 2. ..., $A1D$; 3. $D2AR$, $P \times P$; 4. $C2C$ seguido de 5. $P5AD$, pero no en seguida 4. $P5AD$ por la respuesta 4. ..., $D2D$. La partida continuó 2. ..., $P \times P$; 3. $P4CD$, $D1D$; 4. $C3R!$ (no 4. $P5AD$, por 4. ..., $D5D$).

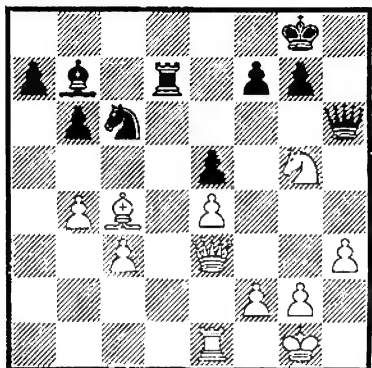
Diagrama núm. 303



DOBIAS - ALSTER
(Marianske Lazne, 1951)

4. ..., **P×P** (si ahora 4. ..., **D5D**, entonces 5. **C2A**, teniendo que regresar la dama negra a la casilla 1D); 5. **C2A**, y las negras no pueden ya impedir **P5AD**. Siguió todavía 5. ..., **P4R**; 6. **TD1D**, **D2A**; 7. **P5AD**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 304



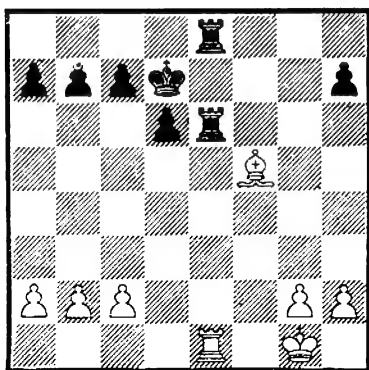
ROSSOLIMO - SNAEVARR
(Reykjavic, 1951)

Diagrama núm. 304: Las blancas jugaron 1. **C×P**, **T×C**; 2. **D×D**, **P×D**,

y ahora el ataque contra la torre clavada decide: 3. **T1D**, **A1A** (3. ..., **R1A**; 4. **A×T**, **R×A**; 5. **T7D+**), 4. **T6D**, **C2R**; 5. **T6AR**, y las negras abandonaron.

En ciertos casos puede producirse una duradera inmovilidad de la pieza clavada, y también de las que la apoyan o defienden.

Diagrama núm. 305

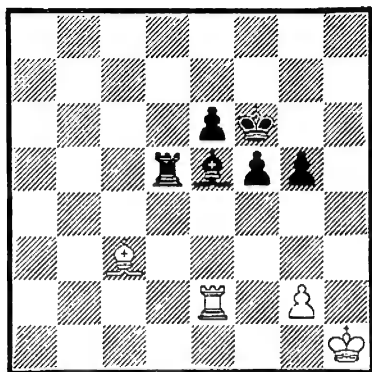


MAC DONELL - LEWIS

Diagrama núm. 305: Las blancas ganaron (hubo inexactitudes por ambos bandos) manteniendo inflexiblemente la clavada que paraliza las piezas negras, y deteriorando la posición de los peones contrarios del flanco de dama: 1. **P4A!**, **P3A**; 2. **P4CR?** (era necesario 2. **P4CD!**). Las negras podían haber contestado 2. ..., **P4TD**, seguido de **P3C** y **P4D**, dificultando seriamente la victoria en «juegos de las blancas», 2. ..., **P4D?**; 3. **P5A**, **P3C**; 4. **P4C**, **P5D**; 5. **T5R**, **P×P**; 6. **P×P**, **P3TR**; 7. **R2A**, **T2R**; 8. **R2R**. Las negras abandonaron. La marcha del rey blanco sobre el flanco de dama decide el juego.

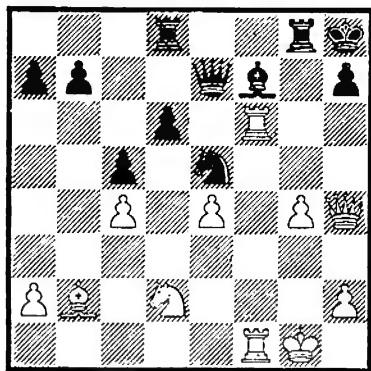
En la posición del diagrama número 306 Tarrasch ganó jugando 1. **T×A!**, **T×T**; 2. **P3C!**, dejando «zugzwang» a las negras (2. ..., **P4C**; 3. **R2C**; o bien 2. ..., **P5A**; 3. **P4C**).

Diagrama num 306



TARRASH - N. N.
(Partida con ventaja)

Diagrama num. 307

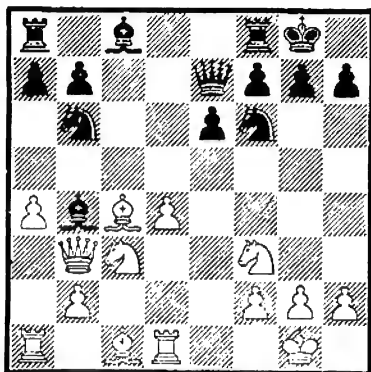


BLAU - BERNER
(Campeonato Baviera 1954)

Diagrama num. 307: 1. T×P! (jugada de doble efecto: elimina la mejor defensa del caballo clavado y abre la diagonal a la dama). Continuó 1. ... D×D; 2. A×C+, T2C; 3. T×T+, D×T; 4. T×A, R1C; 5. T×T+. Las negras abandonaron.

Otra manera de explotar una clavada consiste en el deterioro de la posición del enroque contrario.

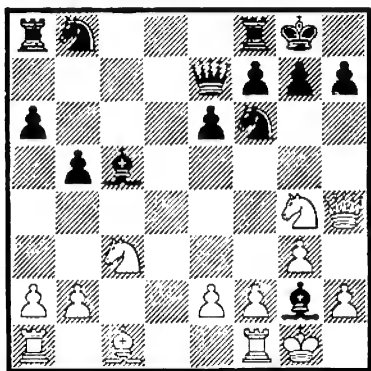
Diagrama núm. 308



BRONSTEIN - JEZEK
(Olimpiada 1956)

Diagrama núm. 308: Las blancas decidieron la partida a su favor con la clavada 1. A5C!, que forzará una debilitación en el enroque negro. Siguió 1. ... A2D; 2. C5R, TD1A (era mejor 2. ... C×; 3. D×A, TD1A; 4. D3D, A×C; 5. P×A, A3A; 6. C4C, aunque las blancas tendrían también clara ventaja); 3. C4R!, C×A; 4. A×C, P×A; 5. C×A, R1T; 6. C7D×P, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 309



BARCZA - TROIANESCU
(Karlovy Vary, 1948)

Diagrama núm. 310

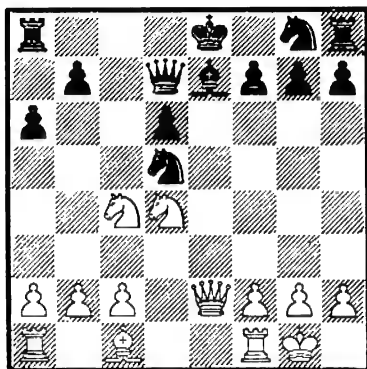
FOLTYS - ZITA
(Ostrava, 1946)

Diagrama núm. 309: Las negras, que acaban de jugar $A \times A$, esperaban la respuesta 1. $R \times A$, para continuar 1. ..., $C \times C$, nivelando el juego. Pero las blancas contestaron 1. $A5C!$, para si 1. ..., $A \times T$ seguir 2. $C \times C+$, $P \times C$; 3. $A \times P$, etc. También sería insuficiente 1. ..., $CD2D$; 2. $TR1D!$, $P3T$; 3. $C \times PT+$, $P \times C$; 4. $T \times C!$, $D \times T$; 5. $A \times C$, etc. La partida continuó 1. ..., $A5D$; 2. $TR1D$. Caso de 2. ..., $T1D$, las blancas jugarían sencillamente 3. $R \times A$ (mejor que 3. $T \times A$, $T \times T$; 4. $A \times C$, $T \times C!$), con la amenaza 4. $C4R$. El intento de librar la dama de la clavada, 3. ..., $D2C+$, sería contestado con 4. $P3A$, y el efecto resultaría parcial, toda vez que todavía queda la torre negra en la casilla 1D. Siguió 2. ..., $D2C$; 3. $C \times C+$, $A \times C$; 4. $A \times A$, $P \times A$. El deterioro del enroque negro permite decir rápidamente la partida: 5. $T4D!$, $C2D$; 6. $T4CR+$, $R1T$; 7. $T1D$ (amenaza $T \times C$, seguido de $D \times PA+$), 7. ..., $A4D$; 8. $C4R!$, $T1CR$; 9. $C \times P$, $T2C$; 10. $D6T$, y las negras abandonaron (10. ..., $TD1CR$; 11. $D \times P+$, $T \times D$; 12. $T \times T$ mate).

Un elemento muy corriente, especialmente en las aperturas abiertas, es la clavada que impide el enroque, so pena de perder la pieza clavada, debiendo por tanto el rey permanecer en el centro. La partida Steinitz-Bardeleben, cuya posición crítica vimos en el diagrama núm. 203, se inició como sigue: 1. $P4R$, $P4R$; 2. $C3AR$, $C3AD$; 3. $A4A$, $A4A$; 4. $P3A$, $C3A$; 5. $P4D$, $P \times P$; 6. $P \times P$, $A5C+$; 7. $C3A!?$, $P4D$; 8. $P \times P$, $CR \times P$; 9. $O-O$, $A3R!$; 10. $A5CR$, $A2R$; 11. $A \times C$, $A3R \times A$; 12. $C \times A$, $D \times C$; 13. $A \times A$, $C \times A$, y aquí las blancas obligaron al rey contrario a permanecer en el centro continuando con la maniobra de clavada 14. $T1R$, $D2D$; 15. $D2R!$; las negras hubieron de intentar un enroque artificial ($P3A$ para $R2A$), sin conseguirlo.

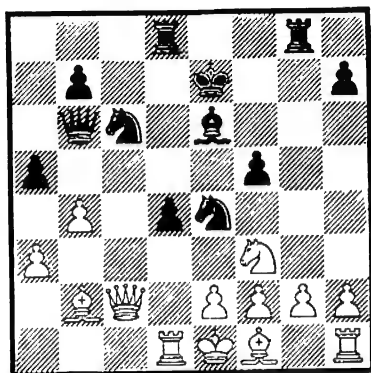
Es interesante el ejemplo del diagrama núm. 310. Después de 1. $C5A!$, las negras no pueden tomar el caballo con la dama a causa de 2. $C \times P+$,

ni tampoco continuar 1. ..., $O-O-O$; 2. $C5A3R!$, $CR3A$ (2. ..., $C \times C?$; 3. $C6C+$); 3. $C \times C$, $C \times C$; 4. $D3A!$, $D3A$; 5. $D \times C!$. Por consiguiente, las negras han de renunciar al enroque ante la amenaza $C \times P+$, y jugaron 1. ..., $R1A$. Después de 2. $D3A$, $TIAD$ (sería muy desagradable para las negras 2. ..., $CR3A$; 3. $A5C!$); 3. $D \times C$, $T4A$; 4. $C \times A!$, $T \times D$; 5. $C \times T$, $P4CD$; 6. $C4A6C$, $D3A$; 7. $A4A$, las blancas obtuvieron visible ventaja.

En la posición del diagrama número 311 las blancas hubieran debido jugar 1. $P3C$, $P \times P$; 2. $A2C$, $P6C$; 3. $D1A$, $P6D$; 4. $P3R$, aunque su posición resultara inferior. Pero continuaron 1. $P \times P$, $D \times P+$; 2. $C2D$, y la clavada del caballo restringió de tal manera la posición blanca, que no hubo ocasión de terminar el desarrollo: 2. ..., $C4R$; 3. $A1A$, $T3D$ (mejor era todavía 3. ..., $C5C$); 4. $P3A$, $C6A$; 5. $P3C$, $T3C$ (amenaza 6. $C \times T$, $D \times C$; 7. $A6C$, ganando la dama); 6. $R2A$, $TIAD$; 7. $R1C$, $C \times P+$. Las blancas abandonaron.

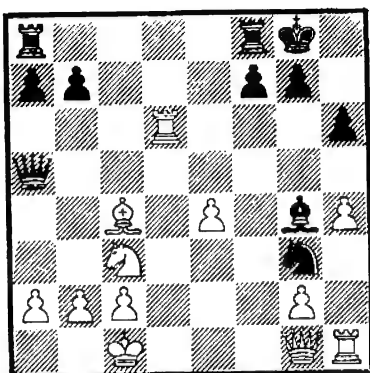
Las piezas clavadas pierden casi totalmente su efectividad, y las casillas de su radio de acción están protegidas sólo en apariencia.

Diagrama núm. 311



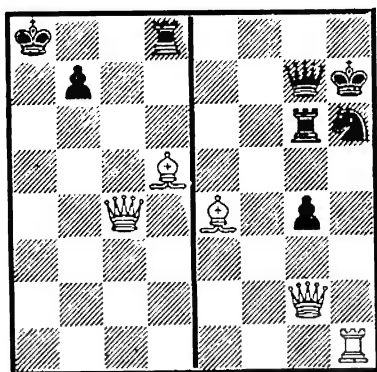
BERNSTEIN - SPIELMANN
(Ostende, 1906)

Diagrama núm. 313



PACHMAN - BARCZA
(Torneo zonal 1952)

Diagrama núm. 312



ESQUEMA
Juegan las blancas

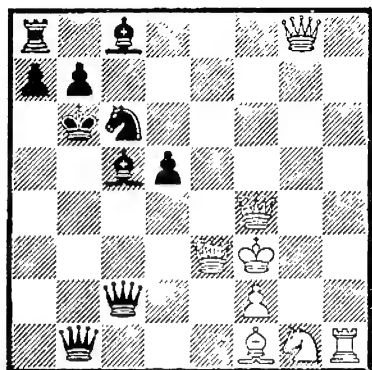
Así, por ejemplo, en el esquema de la mitad izquierda del diagrama número 312 las blancas pueden dar mate en dos jugadas: 1. D6T+ y 2. D×P mate. En la mitad derecha las blancas pueden jugar tranquilamente 1. D×P, toda vez que este peón en realidad está indefenso por la clavada de las piezas negras que aparentemente le protegen.

Esta incapacidad de las piezas clavadas puede aprovecharse según el ejemplo del diagrama núm. 313, en cuya posición jugué 1. D4D!, que amenaza 2. T6CR, sin que las negras puedan tomar esta torre por hallarse clavado el peón AR negro. El mate no podría impedirse. En la partida las negras contestaron 1. ..., D4T, y siguió 2. T5D!, D3C (no 2. ..., C×T; 3. T×D, A×T; 4. D1C, C6C; 5. D3R, quedando prisionero el caballo negro); 3. T1R, A3R; 4. T6D, D5C; 5. A×A, P×A; 6. T7D, y las blancas se impusieron fácilmente gracias a su superioridad posicional y material.

En la curiosa posición del diagrama núm. 314 (un verdadero «despilfarro» de damas) las blancas ganaron empezando con la clavada 1. T6T, que amenaza 2. D8D mate. Después de 1. ..., D×A, siguió 2. D4CD+, D4C; 3. D8D+, R3T; 4. D3R3T+, y las negras abandonaron.

En algunas variantes de la defensa siciliana se dan posiciones en las cuales, después de enrocar corto, las blancas tienen la dama situada en la casilla 4D y el peón alfil rey en la casilla 4AR. Ello da posibilidad a las negras de clavar la dama contraria

Diagrama núm. 314



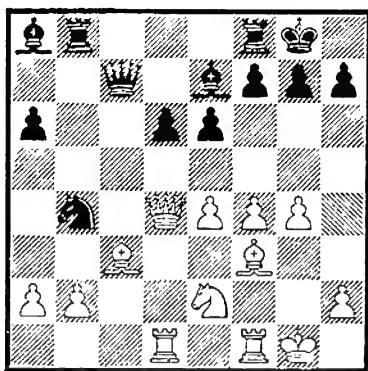
ALEKHINE - N. N

(Moscu, 1915)

Juegan las blancas

con el alfil de rey, previa una ruptura central para despejar la diagonal.

Diagrama núm. 315



LENDL - TIKOVSKY

(Brno, 1947)

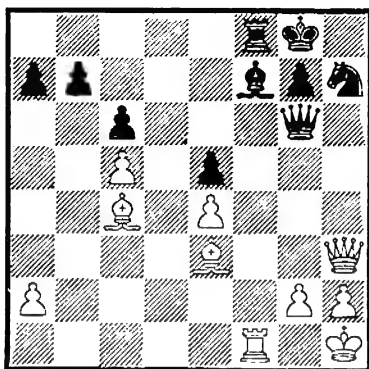
Juegan las negras

En la posición del diagrama número 315 las negras jugaron 1. ..., **P4R!**; 2. **P×P, P4D** (amenaza A4A. Si 3. **R1T**, sigue 3. ..., **A4A**; 4. **D2D, P×P**, con mejor juego para las negras); 3. **D3R, A4A**; 4. **A4D, C7A**;

5. **D4A?** (era mejor 5. **D3D**, aunque después de 5. ..., **C×A**; 6. **C×C, D×P**; 7. **P×P, T×P** también tendrían ventaja las negras), 5. ..., **C×A**; 6. **C×C, P3A!** (aprovechando la clavada del peón de rey blanco); 7. **R1T, A×C**; 8. **T×A, PA×P**; 9. **D3C** (gracias a la clavada del peon de rey contrario, las blancas pueden evitar por el momento la pérdida grave de material. Pero unas jugadas más tarde, maniobrando hábilmente con otras clavadas, las negras asestan el golpe definitivo), 9. ..., **P×P**; 10. **A2C, T×T+**; 11. **A×T, D8A!**; 12. **R1C, D4A!**, y las blancas abandonaron.

Un elemento táctico muy importante en las clavadas es, a veces, el cambio de la pieza clavada. Una muestra de ello es la posición del diagrama núm. 306, que ya hemos visto, y en la cual, después de 1. **T×A, T×T**, la clavada de la torre es absoluta.

Diagrama núm. 316



GONTSCHAROV - LEBEDEV

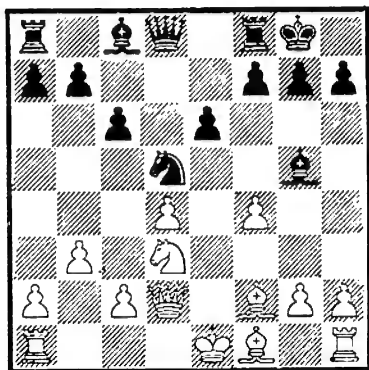
(Segundo Torneo Ruso 1900)

Juegan las blancas

Diagrama núm. 316: Las blancas lograron una clavada absoluta después de 1. **T×A, T×T**, y ganaron con facilidad: 2. **D8A+**, **C1A**; 3. **D×PC, C3R**; 4. **D8A+**, **C1A**; 5. **D8R**,

D3A; 6. P3TR, P3CR; 7. A5CR!, D7A; 8. A6TR, R2T; 9. A×T, R×A; 10. D×C+, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 317

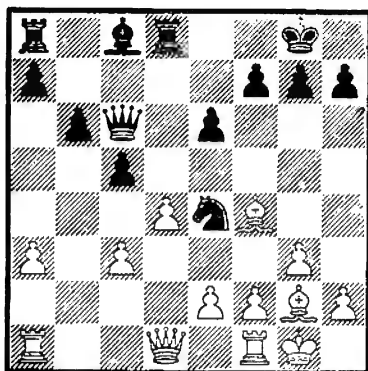


TOT - FOLTYS
(Laibach, 1938)
Juegan las negras

Diagrama núm. 317: La clavada del peón alfil rey blanco es sólo parcial, pues este peón ataca el alfil clavador. Una clavada total sería si el alfil se encontrara, por ejemplo, en su casilla 3TR, pero no se puede perder tiempo en esta retirada, ya que entonces las blancas podrían jugar P3CR, reforzando la posición. Foltys ganó transformando la clavada parcial en clavada absoluta: 1. ..., C×P!; 2. C×C, P4R; 3. A3R (3. P×P, D×D+; 4. R×D, A×C+; 5. A3R, A×PR), 3. ..., P×C; 4. A×P, T1R+; 5. R1D (5. A2R, A5T+; 6. P3C, A5C!), 5. ..., A3A; 6. P3A, D4D; 7. R2A, P4CD!; 8. A3D, P4TD; 9. TR1R, T×T; 10. T×T, A3R. Las negras ganaron rápidamente atacando el debilitado flanco de dama contrario, al que acudió a «refugiarse» el rey blanco.

Un caso distinto nos presenta el diagrama núm. 318. Aquí ganan las blancas al sumar a la clavada en diagonal (el caballo está clavado por el alfil) otra clavada en vertical. Des-

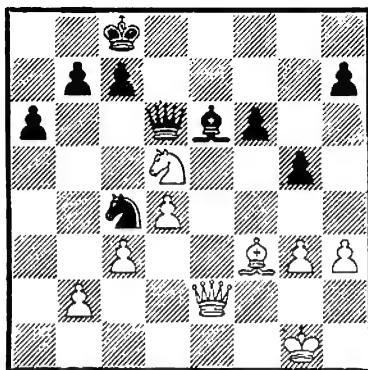
Diagrama núm. 318



HARJET - DITT
(Bremen, 1954)

pues de 1. P5D! las negras abandonaron en seguida, toda vez que sigue 2. A×C sea cual fuera la respuesta. Veamos ahora algunos ejemplos de doble clavada (clavada en cruz) y de clavada latente.

Diagrama núm. 319

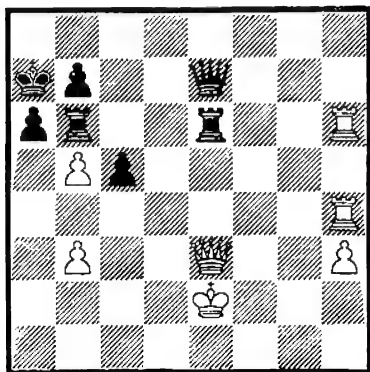


MARSHALL - CAPABLANCA
(San Peterburgo, 1909)

Diagrama núm. 319: Las negras calcularon que su contrario no podía jugar 1. D×C a causa de 1. ..., P3A; 2. C6C+, R2A; 3. D5A, D×P+;

4. A2C, A6T. Pero la sencilla continuación 1. A4C! gana en seguida, toda vez que si 1. ..., A×A sigue 2. D8R+, D1D; 3. C7R+.

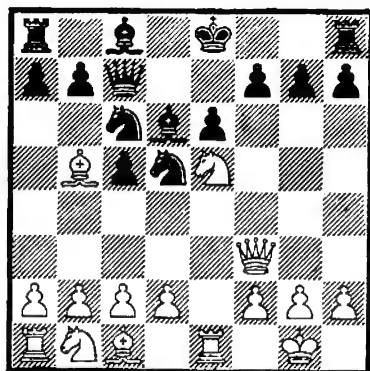
Diagrama núm. 320



HORWITZ - W.

Diagrama núm. 320: Después de 1. T×T, T×T; 2. P6C+, R×P; 3. T6T!, las blancas ganan material por la clavada en cruz. En este caso, una cruz perfecta.

Diagrama núm. 321

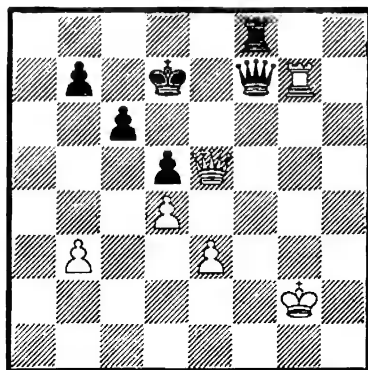


ROSSOLIMO - KOTTNAUER
(Bad Gastein, 1948)

Diagrama núm. 321: Después de 1. C×C, P×C? (era necesario 1. ...,

O-O, toda vez que el caballo no tiene retirada); 2. D×C!, las blancas ganan por la doble clavada en cruz (2. ..., A2C; 3. A4T, o bien 2. ..., A2D; 3. D3A!). Siguió en la partida 2. ..., A×P+; 3. RIT (no 3. R1A, A3T!), 3. ..., O-O; 4. D5T, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 322



SCHUSTER - PFEIFFER
(Berlín, 1953)

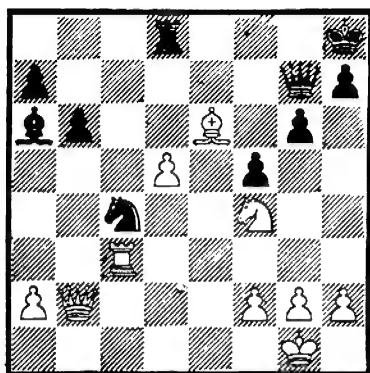
Una clavada en cruz análoga nos presenta la posición del diagrama número 322. Las negras jugaron 1. ..., T1CR para salvar la dama, pero después de 2. D5A+ tuvieron que rendirse inmediatamente.

Un excelente ejemplo de clavada latente podemos ver en el siguiente diagrama núm. 323.

La clavada de la dama en la gran diagonal es latente, dado que la torre blanca obstruye la misma. De hallarse esta torre en la casilla 3CR, el mate sería inmediato con 1. C×P+, P×C; 2. T3T mate. Pero no hay tiempo para preparativos previos, y Furman ganó jugando sencillamente 1. C×P+, D×C; 2. T×C+, D2C; 3. D×D+, R×D; 4. T7A+, etc.

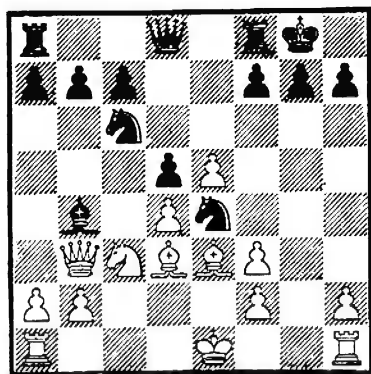
Diagrama núm. 324: Las negras entraron en una combinación engañosa: 1. ..., C4A?; 2. P×C, P5D. Des-

Diagrama núm. 323



FURMAN - SMISLOV
(XVII Campeonato Ruso)
Juegan las blancas

Diagrama núm. 324

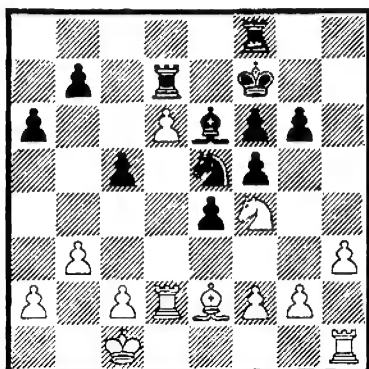


RETI - TARTAKOWER
(Baden-Baden, 1915)
Juegan las negras

pués de 3. **O-O-O** se produce una clavada latente del peón de dama negro, que no puede jugar 3. ..., **P×A** ni 3. ..., **P×C** a causa de 4. **A×P+**. Las negras intentaron zafarse de la clavada continuando 3. ..., **D5T**, pero las blancas la renovaron siguiendo 4. **D4A!**, **TDID**; 5. **C5C**, **RIT**; 6. **A2R**, y quedaron con

una pieza de ventaja. No obstante, la partida terminó en tablas después de varios errores de ambas partes.

Diagrama núm. 325



MIDDLETON - RUBINSTEIN
(Barmen, 1905)

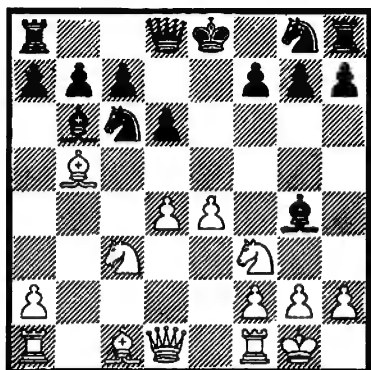
Rubinstein se vio sorprendido por una clavada latente jugando con un adversario de inferior categoría (no hay enemigo pequeño). En la posición del diagrama núm. 325 las blancas jugaron 1. **T1R!**, y Rubinstein respondió 1. ..., **TR1D?** (debía continuarse 1. ..., **P4CD!**; 2. **P4TR**, **T1CD**, con ventaja para las negras, pues el peón de dama blanca caerá). Seguio la partida 2. **C×A!**, **R×C**; 3. **P4AR!**, y ahora resulta que el caballo no puede retirarse a causa de 4. **A4A** mate, ni vale tampoco 3. ..., **P×P** a. p. por la misma razón.

La clavada de una pieza significa una desagradable limitación de la efectividad de la misma, y por ello es necesario buscar la desclavada a fin de que recupere toda su eficacia, siempre que ello no irroque pérdida de material o deterioro de la posición.

Por lo general, la «desclavada» se consigue de la forma siguiente:

a) *Jugando la pieza* (normalmente el rey o la dama) situada detrás de la figura clavada.

Diagrama núm. 326

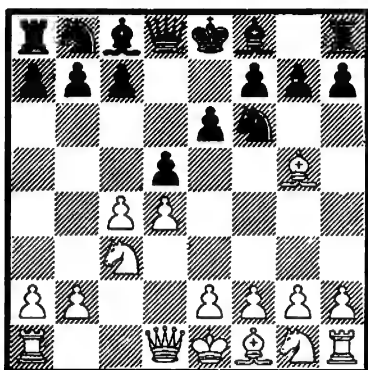
COMPOSICIÓN
Juegan las negras

En la posición del diagrama número 326, resultante de una conocida variante del gambito Evans, las negras pueden desclavar el caballo de dama jugando 1. ..., **R1A!**.

b) *Situando una tercera pieza entre la clavada y la que está detrás de la misma.*

En la citada posición del diagrama núm. 326 las negras también pueden jugar 1. ..., **A2D**, en vez de 1. ..., **R1A**, que está poco considerada teóricamente. Observemos, no obstante, que en este caso utilizamos para la desclavada una pieza ya desarrollada activamente, y que además actuaba como clavadora del caballo de rey blanco, lo cual no deja de ser una contrariedad. En cambio, en la mayor parte de posiciones parecidas este tipo de desclavada no sólo es usual, sino que recomendable. Por ejemplo, en la partida española, después de 1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3D; 4. P4D, y ahora 4. ..., **A2D**. También en el gambito de dama, 1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, C3AR; 4. A5C (esta posición queda reflejada en el diagrama núm. 327, y tendremos ocasión de volver sobre la misma), vale 4. ..., **A2R**.

Diagrama núm. 327

COMPOSICIÓN
Juegan las negras

Ambos tipos de clavada (jugando la figura situada detrás, o bien colocando una tercera pieza intermedia) pueden ser también base de partida para interesantes combinaciones. Como ejemplo, reproducimos a continuación dos interesantes posiciones procedentes de partidas del gran maestro checoslovaco Duras.

Diagrama núm. 328

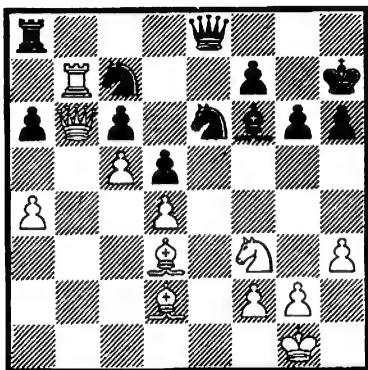
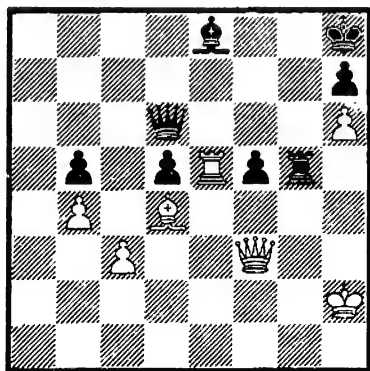
DURAS - NENAROKOV
(San Petersburgo, 1909)

Diagrama núm. 328: Duras jugó 1. $T \times C!$, omitiendo, al parecer, la respuesta 1. ..., $A1D$. Sin embargo, había calculado exactamente la desclavada: 2. $A \times P+$, $R \times A$ (2. ..., $R2C$; 3. $T \times P+$, $R \times A$; 4. $C5R+$, $R4T$; 5. $P4C+$, $R5T$; 6. $D3C$, etc.); 3. $D1C+$! (¡desclavada con jaque!), 3. ..., $R2C$; 4. $T7C$, $A3A$; 5. $D5A$, $C4C$; 6. $A \times C$, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 329

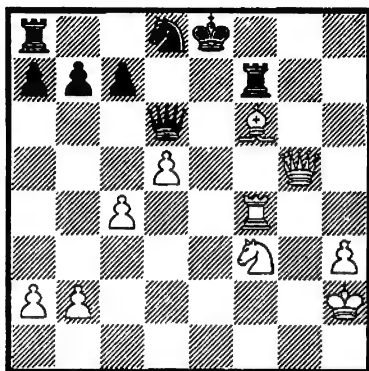


DURAS - SPIELMANN
(Piestany, 1912)

Diagrama núm. 329: Las blancas no pueden desclavar la torre jugando, por ejemplo, 1. $R1T$, por 1. ..., $D \times PT+$. Pero si pueden hacerlo con 1. $D3C!$!, tipo de desclavada comentaba en b), aunque en versión algo diferente. Normalmente, es una pieza de valor inferior la que actúa como intermedia. Aquí es posible por la inminente descubierta $T \times A$ mate. Las negras contestaron 1. ..., $D \times P+$; 2. $D3T$, $D3D$ (2. ..., $D \times D+$; 3. $R \times D$, etc.), y ahora siguió la desclavada 3. $R1T!$. Después de 3. ..., $R1C$; 4. $T \times A+$, $R2A$; 5. $T8TR$, las negras abandonaron.

c) *Situando una tercera pieza delante de la figura clavada.* A veces no es posible colocar una tercera pieza intermedia detrás de la que está clavada, pero sí delante.

Diagrama núm. 330



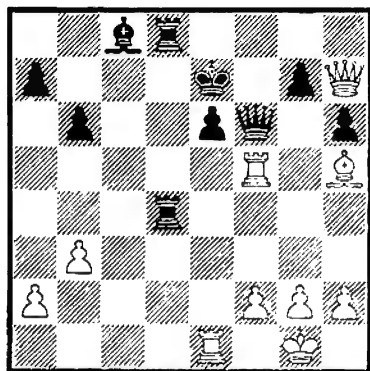
LEONHARDT - L. STEINER
(Berlín, 1928)

Diagrama núm. 330: No es posible 1. $D3C$, que deja indefenso al alfil, pero sí 1. $C5R!$, muy efectiva. Después de 1. ..., $T1A$, no sería suficiente 2. $D6C+$ por 2. ..., $C2A!$, y si 3. $T4R$ el caballo blanco queda clavado (3. $C \times C?$, $D \times T+$). Pero se gana simplemente con 2. $A7R!$, $D \times A$; 3. $D \times D+$, $R \times D$; 4. $C6C+$, etc. En la partida siguió 1. ..., $C3R$; 2. $D8C+$, $D1A$; 3. $D \times D+$, $C \times D$; 4. $C \times T$, $R \times C$; 5. $A8D+$, $R1R$; 6. $A \times P$, $T1A$; 7. $A5T$, $P4C$; 8. $A4C$, $C3C$; 9. $T4R+$, $R2D$; 10. $P5A$, y las blancas ganaron.

Es interesante la posición que presenta el diagrama núm. 331. La última jugada de las blancas ($T5R-5AR?$) sorprende de tal manera al conductor de las negras, que abandonó la partida, sin tener en cuenta la imprevista desclavada 1. ..., $T5R$, que gana inmediatamente. Si 2. $T \times T$ sigue 2. ..., $D8T+$, y como quiera que se amenaza $T \times T$ mate, las blancas han de perder importante material.

d) *Por expulsión de la pieza clavadora.* También este tema se presenta con frecuencia en la práctica. En la partida española, después de 1. $P4R$, $P4R$; 2. $C3AR$, $C3AD$; 3. $A5C$, se juega con preferencia 3. ..., $P3TD$.

Diagrama núm. 331



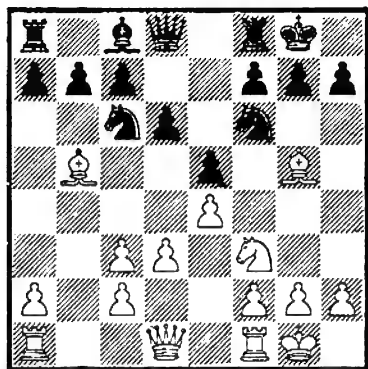
WOLK - OSWALD

(Stuttgart, 1954)

Juegan las negras

v caso de 4. A4T, continuar 4. ..., P3D y eventualmente 5. ..., P4CD (por ejemplo, 4. A4T, P3D; 5. P4D, P4CD!). O bien en seguida 4. ..., P4CD, para anular de inmediato la clavada, y luego 5. ..., P3D.

Diagrama núm. 332



COMPOSICION

Juegan las negras

La posición del diagrama núm. 332 es muy instructiva para el enjuicia-

miento de la lucha y examen del tema que estamos analizando. Proviene de una apertura de los cuatro caballos: 1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. C3A, C3A; 4. A5C, A5C; 5. O-O, O-O; 6. P3D, P3D; 7. A5C, A×C; 8. P×A. Las negras pueden aquí interceptar la clavada según la fórmula b) continuando 8. ..., C2R. La idea es seguir 9. ..., C1R y 10. ..., P3AR, para cludir la clavada del segundo caballo. Mas este plan tiene un pero, y es la debilitación que sufre el enroque negro después de 8. ..., C2R; 9. A×C, P×A. Más lógico parece expulsar el alfil jugando 8. ..., P3TR; 9. A4TR, P4C, pero también esta maniobra fracasaría a causa de 10. C×P!, P×C; 11. A×P, con ataque decisivo de las blancas (11. ..., R2C; 12. P4AR). Después de 8. ..., P3TR; 9. A4T pueden las negras primero clavar a su vez el caballo blanco jugando 9. ..., A5C; 10. P3TR, A×C; 11. D×A, P4C; 12. A3C. Pero tampoco la posición resulta muy satisfactoria para las negras; las blancas poseen los dos alfiles, y el enroque negro queda debilitado (incluso en la apertura española el avance de los peones P3TD y P4CD se considera débil en algunas variantes). Lo mejor para las negras, en la posición del diagrama, es con toda probabilidad la interesante maniobra 8. ..., D2R!; 9. T1R, C1D!; 10. P4D, C3R. Si ahora el alfil no quiere abandonar la diagonal de la clavada, y retrocede 11. A4TR, sigue 11. ..., C5A, pudiendo continuarse 12. A1A, C3C; 13. A5CR, P3TR. Finalmente el alfil debe abandonar la clavada o cambiarse por el caballo. Observemos que la maniobra de las negras para rechazar el alfil clavador requiere muchas jugadas, lo que da una idea bastante clara de la importancia del objetivo que se persigue.

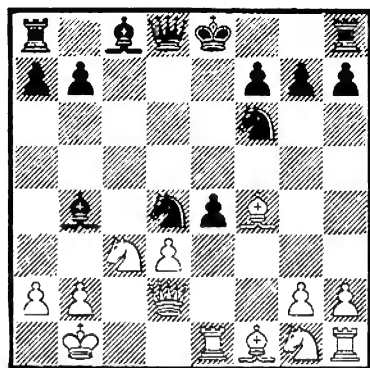
e) Jugando la pieza clavada. Es lógico que este caso sólo puede producirse cuando se trata de una clavada relativa. Ya hemos glosado que una clavada de este género tiene menor importancia que una clavada

total o absoluta, y a veces puede jugarse la pieza clavada creando tales amenazas compensadoras, que permitan «ignorar» la clavada relativa inicial. Volvamos a la posición del diagrama núm. 327, y veremos que además de 4. ..., A2R es jugable asimismo 4. ..., CD2D. El peón que aparentemente pueden ganar las blancas resultaría contraproducente: 5. P×P, P×P; 6. C×P, y ahora las negras se permiten «ignorar» la clavada continuando 6. ..., C×C!; 7. A×D, A5C+; 8. D2D, A×D+; 9. R×A, R×A, y ganarían una pieza.

Un conocido ejemplo de desclavada con amenaza de mate es el llamado «Seekadett» (guardiamarina) por haberse jugado la partida mientras se representaba en el local la ópera del mismo nombre, de Genée: 1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. P4D, P×P; 4. A4A, P3D; 5. P3A, P×P; 6. C×P, A5C; 7. O-O, C4R?; 8. C×C!, A×D; 9. A×P+, R2R; 10. C5D mate.

Idéntico motivo presentan los dos diagramas siguientes.

Diagrama núm. 333

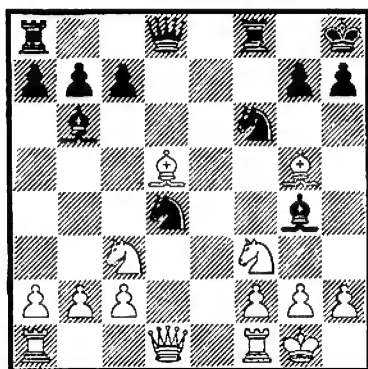


SALVIOLI - N. N.
(Milán, 1915)

Diagrama núm. 333: Las blancas omitieron la clavada, y jugaron tranquilamente 1. C×P!, siguiendo 1. ..., A×D; 2. C×C+, R1A; 3. A6D+ (des-

viación de la dama de la octava fila), 3. ..., D×A; 4. T8R mate.

Diagrama núm. 334



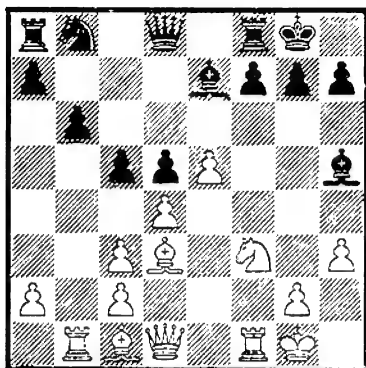
BRODSKY - MIESES
(Leipzig, 1890)

Diagrama núm. 334: Las amenazas de las negras explotando la columna alfil rey abierta son tan fuertes, que pueden permitirse el lujo de «ignorar» la clavada del caballo en 3AR. La partida fue así: 1. ..., C×A!; 2. A×D, C×C+; 3. P×C, A×P3A; 4. D2D, C5A!; 5. P4TR, TD×A; 6. D1A, T3D; 7. R2T!, T3T; 8. R3C, T3C+; 9. R×A, C6D+; 10. R4R, C×D; 11. TD×C, A×P, y las negras ganaron sin mayores dificultades.

A veces, la desclavada se produce dando jaque al rey contrario. Por ejemplo: 1. P4R, P4R; 2. P4AR, A4A; 3. C3AR, P3D; 4. A4A, A5C?; 5. P×P, P×P; 6. A×P+, R×A; 7. C×P+, y las blancas recuperan la pieza, quedando con dos peones de ventaja. Lo mismo ocurriría si el caballo de rey negro se encontrara ya en la casilla 3AR.

Un poco más difícil es conducir el juego en la posición del diagrama número 335. 1. A×P+, R×A; 2. C5C+, A×C; 3. D×A+, A3T (o bien 3. ..., R1C; 4. A×A, D2D; 5. A6A!, etcétera); 4. A×A, P×A; 5. T6A,

Diagrama núm. 335

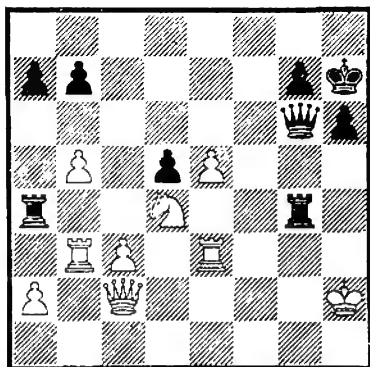


SCHALLOP - GOSSIP

R2C; 6. D×P+, y mate en dos jugadas.

f) Por desviación de la pieza clavadora. Un lógico y corriente medio de desclavar es provocar o forzar la desviación de la pieza clavadora.

Diagrama núm. 336



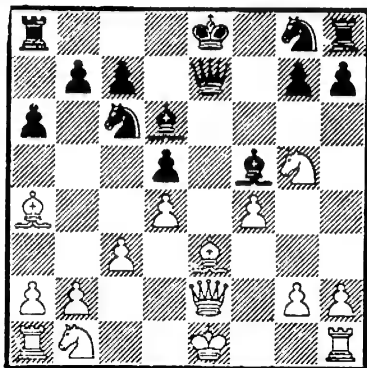
SANDSCHIN - SERGIEIV
(1946)

Juegan las negras

Diagrama núm. 336: Las negras tienen una pieza fuera de juego, y la dama clavada por la contraria.

Todo cambia con una sola jugada: 1. ..., T×P!; 2. D×T, D4T+; 3. T3T, D×P+; 4. R1T, D8R+; 5. R2T, D8CR mate.

Diagrama núm. 337



TAIMANOV - SCHODIAKIN

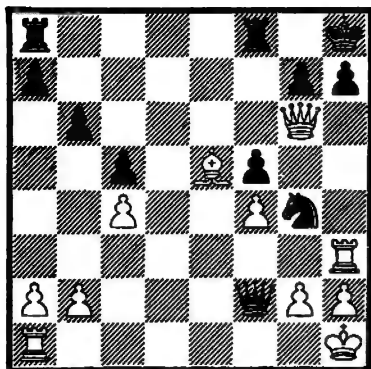
(Campeonato de Rusia por Equipos 1945)

Juegan las negras

Diagrama núm. 337: Las negras eligieron una interesante, pero incorrecta continuación: 1. ..., A6D?!; 2. D×A, A×P, creyendo recuperar la pieza sacrificada. Pero las blancas disponen de una respuesta sorprendente, que permite mantener la ventaja de material, 3. C7A!. Si 3. ..., D×C sigue 4. T1A!, que clava a su vez el alfil negro, y si 3. ..., R×C, entonces 4. O-O. La partida prosiguió 3. ..., A×A; 4. C×T, C3A (4. ..., A8A+; 5. R1D, A×P; 6. T1R; 5. C2D, A×C+; 6. R×A, C5R+; 7. R2A, C7A; 8. C6C!, P×C; 9. D×P+, R1D; 10. TD1R, C5R; 11. A×C, P×A; 12. D×PA, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 338: La posición parece sin esperanza para las negras, que se ven amenazadas de mate en las casillas 2TR y 2CR. Sin embargo, ganaron la partida jugando 1. ..., D8R+!; 2. T×D, C7A+; 3. R1C, C×T+; 4. P×C, P×D. Con la calidad de ventaja la victoria no fue difícil. El sacrificio de dama

Diagrama núm. 338

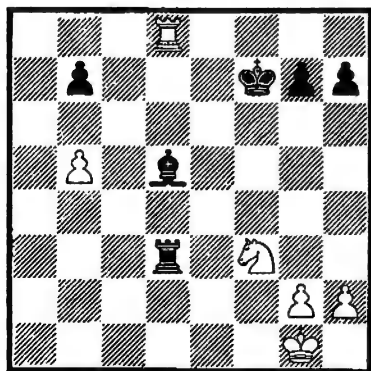


WEJSCHAI - HODSCHA
(Campeonato de Albania 1954)
Juegan las negras

permitió eliminar la pieza clavadora con jaque.

g) *Por otros elementos tácticos.* Se presentan posiciones en las cuales la pieza clavada puede jugar defendiendo al mismo tiempo a su figura protectora. Ello sólo puede tener efectividad si ésta no tiene mayor valor que la pieza contraria clavadora.

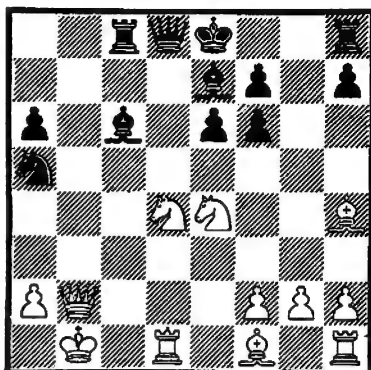
Diagrama núm. 339



AZTALOS - NIELSEN
(Olimpiada 1936)
Juegan las negras

Diagrama núm. 339; Las negras no pueden jugar su alfil (A5R o A5A) protegiendo la propia torre a causa de C5R+. Pero ganan una pieza si juegan 1... T8D+, R2A; 2. A×C!.

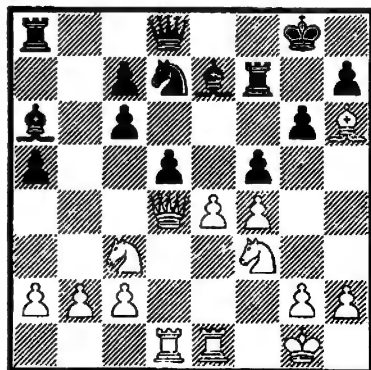
Diagrama núm. 340



LEMAIRE - OLSEN
(Correspondencia, 1955/56)

Diagrama núm. 340: Por no tener protegida su torre en 1D, las blancas no pueden tomar en descubierta el alfil negro de 6A. Las negras amenazan A×C+ y T1CD. Pero jugando

Diagrama núm. 341



ENGELS - K. RICHTER
(Bad Neuheim, 1953)

1. A5CD!, las negras deben abandonar, toda vez que ahora no sólo queda la torre defendida, sino que atacan el alfil mencionado. Si 1. ... , **P×A** sigue **C×A**, y si 1. **A×A**, entonces 2. ... , **C×A**, y siempre las blancas han de ganar por su ventaja material.

Diagrama núm. 341: Las negras acaban de jugar **P3D-P4D**, calculando que por la amenaza **A4A** ganaran un peón. Siguió, no obstante, 1. **P×PD!!**, **A4A**; 2. **P×P**, **A×D+**; 3. **T×A**, **D1AD**; 4. **P×C**, **T×P**; 5. **C5D!**, y ahora las negras no contestaron lo mejor (5. ... , **T×C**; 6. **T×T**, aunque la ventaja seguiría siendo para las blancas, en especial por el fuer-

te alfil situado en **6TR**). La partida continuó 5. ... , **R1T?**; 6. **C6A!** (una interesante desclavada. Si 6. ... , **T×T**, sigue 7. **T7R**, **T8D+**; 8. **R2A**, **D1CR**; 9. **C5C**), 6. ... , **T2A**; 7. **C5C!**, **T×C**; 8. **T7R!**, **R1C**; 9. **T7C+**, **R1T**; 10. **TD7D**, **D×T**; 11. **T×D**, **R1C**; 12. **T7C+**, **R1T**; 13. **T×PT+**, **R1C**; 14. **T7C+**, **R1T**; 15. **T×PA**. Las blancas tienen ya suficiente compensación por la calidad. Continuó 15. ... , **R1C**; 16. **P3CD**, **T1AD**; 17. **T7CR+**, **R1T**; 18. **P4A**, **P5T**; 19. **P5A!**, **A4C**; 20. **T7C**, **A3T**; 21. **T7TD**, **T3A3AD**; 22. **A7C+**, **R1C**; 23. **A5R!**, **P×P**; 24. **P×P**, **A4C**; 25. **P4CD**, **A5A**; 26. **T7C+**, **R1A**; 27. **C7T+**, **R1R**; 28. **A6D**, **R1D**; 29. **C6A**, **T1T**; 30. **P5C!**, **T8T+**; 31. **R2A**. Las negras abandonaron.

SECCIÓN DE PARTIDAS

DEFENSA CARO - KANN

BOTWINNIK - SPIELMANN

(Moscu, 1935)

1. P4AD, P3AD; 2. P4R, P4D; 3. PR×P, P×P; 4. P4D, C3AR; 5. C3AD, C3A; 6. A5C, D3C?; 7. P×P, D×PC.

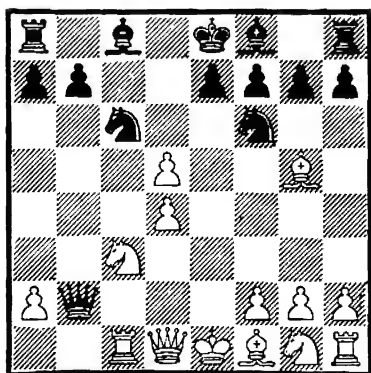
Después de esta jugada las negras empiezan a tener dificultades, dada la expuesta situación de su dama. Posteriormente se ha analizado la continuación 7. ..., CD×P; 8. A3R, P4R; 9. P×P a.p., A4A; 10. P×P+, R2R, que da contrajuego a las negras. Botwinnik recomienda, después de 7. ..., CD×P, la línea 8. CR2R, C×C; 9. A×C2R, con excelente juego para las blancas. No sería bueno 7. ..., CR×P; 8. C×C, D4T+; 9. C3AD, D×A; 10. C3A, D4TD; 11. P5D, con ventaja posicional de las blancas.

8. T1A!.

Sería débil atacar en seguida la dama con 8. C4T, por 8. ..., D5C+; 9. A2D, D×P; 10. P×C, C5R; 11. A3R, D5C+; 12. R2R, P×P, con fuerte ataque de las negras. Un caso raro en partidas entre grandes maestros. Las negras ya están prácticamente perdidas en la octava jugada, en cuya posición su dama se halla en grave peligro, mientras el caballo del mismo flanco no tiene retirada adecuada.

Por ejemplo:

a) 8. ..., C1CD; 9. C4T, D5C+; 10. A2D, y el alfil de dama negro no puede ser defendido.



BOTWINNIK - SPIELMANN

b) 8. ..., C1D, 9. A×C, PR×A; 10. A5C+, A2D; 11. T2A!, D5C; 12. D2R+, A2R; 13. A×A+, R×A; 14. D4C+ seguido de D×P. Las blancas han de ganar sin dificultades.

c) 8. ..., C4TD; 9. D4T+, etc.

8. ..., C5CD; 9. C4T!.

Finalmente, la caza de la dama es un hecho, y para salvarla las negras habrán de perder una pieza.

9. ..., D×PT; 10. A4AD, A5C; 11. C3AR, A×C; 12. P×A. Las negras abandonaron. Después de 12. ..., D6T; 13. T3A, las negras deben jugar C7A+ para salvar la dama.

TAL - TOLUSH
(XXV Campeonato Ruso)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. P3R, P4D; 5. A3D, P4D; 6. C3A, O-O; 7. O-O, CD2D; 8. P3TD, P×PD; 9. CD×P1, P×C; 10. P×A, P×PA; 11. A×P, C3C; 12. A3C, P×P; 13. A×PR, C3C4D; 14. A5A, T1R; 15. T1R.

Gracias a su activo par de alfiles las blancas tienen un excelente juego de piezas. La columna de rey no puede cederse al contrario; si éste cambia las torres desaparece una de sus piezas mejor situadas en el tablero.

15. ..., $T \times T +$; 16. $D \times T$, P3CD; 17. A4D, A2C.

Una jugada lógica, al parecer. No obstante, este alfil hubiera estado mejor desarrollado por la casilla 4AR, a fin de colaborar en la defensa de este flanco.

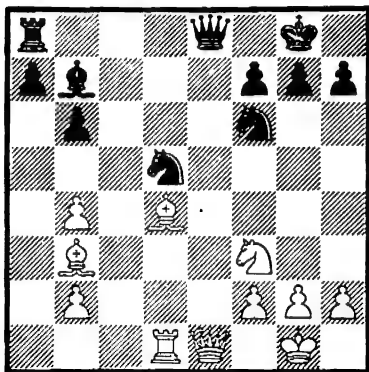
18. T1D, D1R.

Las negras quieren eliminar las damas para poder dedicarse al ataque de los peones doblados en el flanco de dama (19. D2D?, C5R). Sigue, no obstante, una jugada sorpresa que desbarata el plan general previsto por las negras.

(vease diagrama)

19. A5R, D4C!.

Este intento de contrajuego es posiblemente lo mejor para las negras. Una bonita variante sería 19. ..., C×P?; 20. D×C, A×C; 21. T1R, A2C; 22. A×C, D3A; 23. A×PA+, R1T; 24. A×P+, R×A; 25. A5D., D×A; 26. T7R+, etc. (análisis de Mikenas). Una interesante maniobra que contiene varios de los elementos tácticos tratados en el anterior capítulo (desviación, encaminamiento, despeje de líneas, etc.). Después de 19. ..., T1D, sería muy fuerte la



TAL - TOLUSH

respuesta 20. D2D, con la amenaza
21. $A \times CR$ (20. ..., T2D; 21. A4T).

20. $A5R \times C!$, $P \times A?$.

Las negras persisten en el ataque contra el P4CD blanco. Pero la debilitación de su flanco de rey permite un rápido contrajuego de las blancas. Caso de 20. . . C×A, Tal se proponía continuar 21. D7R, A4D; 22. A×A, C×A. No es clara la línea 23. D4R, T1AD (23. . . T1D?; 24. C5C, P3C; 25. D4T, P4TR; 26. C×PA, etc.); 24. D5A, D3A. Después de 23. D7C! (mejoramiento de la variante), 23. . . T1D; 24. P4TR, D2D!; 25. D×D: T×D; 26. C5R, T3D; 27. P5C! las blancas ganarían un peon con la siguiente C6A, pero las negras tendrían grandes posibilidades de tablas.

21. $D4R$, $D \times P$.

La única, y posiblemente todavía insuficiente defensa contra la amenaza 22. A2A. No era posible 21. ..., T!R por 22. T×C!.

22. C4D!.

Con la doble amenaza 23. A×C y 23. A2A.

22. ..., P4A; 23. D5R!.

Después de 23. D×P, T1R las negras tendrían ciertas posibilidades.

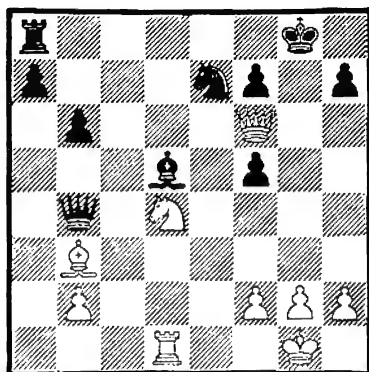
23. ..., C2R; 24. D6A, A4D.

(véase diagrama)

Si 24. ..., T1AR, no valdría para las blancas 25. C6R a causa de 25. ..., D5C!. Pero podrían jugar previamente 25. P3TR!, después de la cual las negras quedarían impotentes ante las dos amenazas 26. C6R y 26. T3D seguida de T3C+.

25. C6A!.

Una bonita jugada de desviación. Si 25. ..., C×C sigue 26. A×A; y si 25. ..., A×C, entonces 26. A×P+.



TAL - TOLUSH

25. ..., D×A; 26. C×C+, R1A; 27. T1R, A3R; 28. C×P. Las negras abandonaron.

DEFENSA SICILIANA

SMISLOV - KOTTNAUER

(Groninga, 1946)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, P×P; 4. C×P, C3AR; 5. C3AD, P3TD; 6. A2R, P3R; 7. O-O, P4CD; 8. A3A, T2T; 9. D2R!.

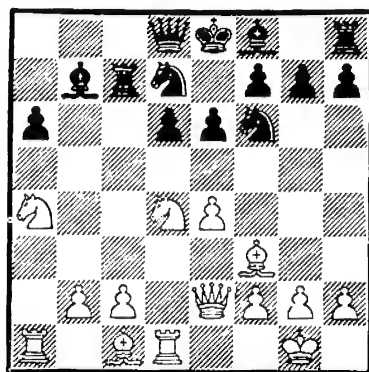
Parece lógico jugar aquí 9. A3R, pero después de 9. ..., T2D, que prepara A2C y la ruptura P4D, las negras tendrían excelente juego. Con la jugada del texto 9. ..., T2D, ya no sirve por 10. P5R, P×P; 11. C6A, D2A; 12. C×C, D×C; 13. A6A, ganando las blancas la calidad. Por ello es mejor situar la torre en la casilla 2AD, a pesar de no resultar totalmente satisfactorio, dado que impide la salida de la dama propia por la diagonal 1D-4TD (vista desde el lado de las negras).

9. ..., T2A; 10. T1D, CD2D; 11. P4TD!.

Las blancas quieren abrir el juego para beneficiarse de la desfavorable

situación de la torre negra en 2AD. Si 11. ..., P5C sigue 12. C2T, P4TD; 13. C5C, etc.

11. ..., P×P; 12. C×PT, A2C.



SMISLOV - KOTTNAUER

13. P5R!.

Típica jugada en estas posiciones. Las blancas deben retardar en lo posible el total desarrollo del adversario, ya que una vez completado éste las negras dispondrían de un excelente centro y presión sobre el punto 4R de las blancas. Liberando líneas para sus piezas, las blancas pondrán pronto a su contrario ante problemas de difícil solución.

13. ..., C×P.

Tampoco era suficiente 13. ..., P×P; 14. A×A, P×C; 15. A×P. Si 13. ..., A×A, seguiría 14. C×A, P×P; 15. C3A×P, y las negras perderían, como mínimo, un peón.

14. A×A, T×A; 15. D×P, DIC.

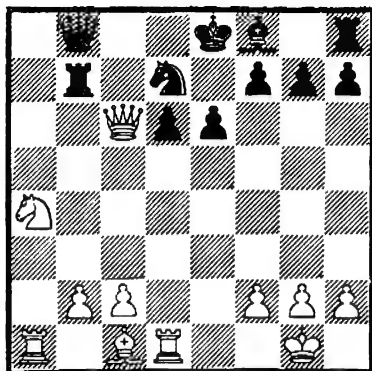
No son mejores otras jugadas, por ejemplo: 15. ..., T2D; 16. C3C; o bien 15. ..., T2A; 16. P4AR, C3C (16. ..., C2D; 17. C5C); 17. P5A, etc.

16. C6A, C×C; 17. D×C+, C2D.

(véase diagrama)

Todavía parece que ningún riesgo aceche a las negras. No obstante, Smislov aprovecha la clavada del caballo negro en 2D para poner en marcha una bonita combinación que contiene dos motivos tácticos: apertura de líneas para la torre y el alfil, y desviación de la dama negra.

18. C5A!!, P×C.



SMISLOV - KOTTNAUER

Naturalmente, el sacrificio ha de ser aceptado. Si 18. ..., T2A, sigue 19. C×C, T×C; 20. T8T, ganando la dama.

19. A4A!.

Al parecer, las negras esperaban 19. T×C?, T×T; 20. T8T, D×T; 21. D×D+, T1D, conservando las dos torres a cambio de la dama. Después de la jugada del texto pierden rápidamente. La dama no tiene jugada, y si 19. ..., D×A, decide 20. D8A+, R2R; 21. D×T. A 19. ..., P4R sigue 20. A×P.

19. ..., A3D; 20. A×A, T3C; 21. D×C+. Las negras abandonaron.

DEFENSA INDIA DE DAMA

FISCHER-RESCHEWSKI

(Budapest, 1921)

1. P4D, C3AR; 2. C3AR, P3CD; 3. P3CR, A2C; 4. A2C, P3C?; 5. O-O, A2C; 6. P4A, O-O; 7. C3A, P3D; 8. D2A, CD2D; 9. T1D, T1R.

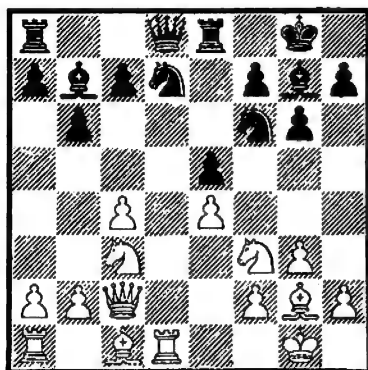
Las negras han elegido un sistema de desarrollo rígido y de difícil

conducción. Con la jugada del texto preparan un contrajuego a base de la ruptura P4R, aunque este proyecto tiene un inconveniente: el despeje de la columna de dama a favor de las blancas. Tartakower recomendó aquí 9. ..., P3A y 10. ..., D2A,

pero con ello la posición negra no mejora mucho. Tal vez lo mejor sea 9. ..., P4A.

10. P4R, P4R; 11. P×P!, P×P.

No 11. ..., C×P; 12. C×C, T×C; 13. P4A, T1R; 14. P5R, A×A; 16. P×C, ganando las blancas una pieza (aprovechamiento de la indefensión del alfil negro en 2CD).



KOSTISCH - A. STEINER

12. A5C.

Una típica clavada doble de los

caballos negros. Es difícil librarse de este nudo atosigador. Si 12. ..., D2R, sigue 13. C5D, A×C; 14. PA×A, y las blancas quedan con dos fuertes triunfos en la mano: presión en la columna alfil dama y par de alfiles. Si 12. ..., D1A, la continuación sería 13. A3T!, con una nueva y fuerte clavada. Queda sólo 12. ..., D1C, pero dada su inocuidad, no merece comentario.

12. ..., P3A?

La acción relámpago con la que las blancas aprovechan la doble clavada de caballos negros es realmente contundente.

13. A×C, A×A; 14. A3T, T2R?

A 14. ..., A1A seguiría 15. T6D!, A2R; 16. T×PA, A2C; 17. A×C, D×A; 18. C×P, D5D (18. ..., D1D; 19. T1D); 19. T7A, con ventaja para las blancas.

15. T6D, D2A; 16. TD1D, TD1D; 17. D2D!.

Las blancas no caen en la trampa: 17. A×C, T2×A; 18. T×A, R2C, y la torre blanca queda prisionera.

17. ..., A1A; 18. T×A!, y las negras abandonaron.

DEFENSA SICILIANA

FISCHER - RECHWIKI
(Campeonato EE. UU. 1959)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AD; 3. P4D, P×P; 4. C×P, P3CR; 5. C3AD, A2C; 6. A3R, C3A; 7. A4A, O-O; 8. A3C.

Mejor que 8. P3A, D3C!, con buen juego para las negras. Correcto sería ahora 8. ..., P3D; 9. P3A, pero Reschewski comete un grave error que posibilita a su adversario una bonita combinación.

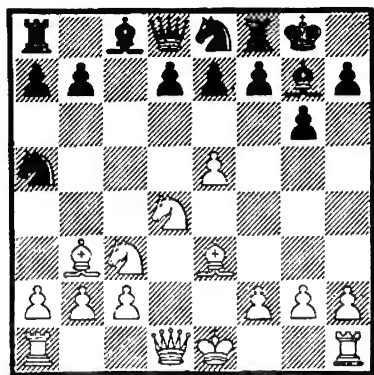
8. ..., C4TD?; 9. P5R, C1R.

Naturalmente, no 9. ..., C×A; 10. P×C, C×T; 11. P×A, seguido de D×C, ganando las blancas dos piezas a cambio de una torre.

(véase diagrama)

10. A×P+!!.

Esta combinación es conocida desde hace cincuenta años, en forma más simple, de una partida Holzhause-Tarrasch: 1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A4A, C3A; 4. C3A, A2R; 5. P4D, P×P; 6. C×P, P3D; 7. O-O,



FISCHER - RECHEWSKI

O-O; 8. P3TR, T1R; 9. A4A, C2D?; 10. A×P+, R×A; 11. C6R!, R×C; 12. D5D+. R3A; 13. D5AR mate.

10. ..., R×A.

O bien 10. ..., T×A; 11. C6R, e igualmente la dama está perdida.

11. C6R, P×C.

S. 11. ..., R×C, el rey negro se vería envuelto rápidamente en una red de mate: 12. D5D+, R4A; 13. P4CR+, R×P; 14. T1CR+, R4T; 15. D2C, etc.

El resto de la partida no precisa comentarios. Las negras quedaron sin la dama a cambio de dos piezas ligeras y en posición poco consolidada. Abandonaron en la jugada 42.

DEFENSA SICILIANA

LASKER - NAPIER

(Cambridge Springs, 1904)

1. P4R, P4AD; 2. C3AD, C3AD; 3. C3A, P3CR; 4. P4D, P×P; 5. C×P, A2C; 6. A3R, P3D; 7. P3TR, C3A; 8. P4CR, O-O; 9. P5C, C1R (9. ..., C4TR; 10. C×C, P×C; 11. A2R, D4T; 12. A×C, P×A); 10. P4TR, C2A; 11. P4A.

La concepción estratégica de Lasker en esta partida es opuesta a los conocimientos y experiencias teóricas moderna, según las cuales un ataque de flanco con el centro inseguro no puede llegar a buen fin si el adversario conduce el contrajuego con exactitud.

11. ..., P4R!.

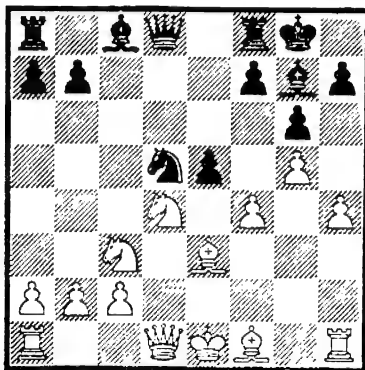
Muy buena jugada, y primer paso del contraataque en el centro.

12. C4D2R, P4D!?

Esta jugada debe significarse con interrogante y admiración al mismo tiempo, toda vez que su futuro des-

arrollo escapa al cálculo previo. Pero debe mencionarse que la sencilla 12. ..., P×P; 13. A×P, C4R, seguido de 14. ..., A5C, o bien en seguida 13. ..., A5C permitiría a las negras obtener buen juego sin riesgos.

13. P×PD, C5D; 14. C×C, C×P!.



LASKER - NAPIER

Este es el punto culminante de la contraacción de las negras. Las blancas no pueden responder 15. C×C, por 15. ..., P×C; 16. A×P, D×C; 17. A×A, D×T; 18. A×T, D×P+, con ataque ganador.

15. C5A!.

La partida entra en un periodo dramático.

15. ..., C×C; 16. D×D, T×D; 17. C7R+.

No 17. C×A, C4D; 18. O-O-O, A5C, con ventaja para las negras.

17. ..., R1T.

Sería malo 17. ..., R1A a causa de 18. C×A, TD×C; 19. P×C; o bien 18. ..., C4D; 19. A5A+, etc. Sin embargo, después de la jugada del texto las blancas no quedan con una pieza de ventaja, como parece, si juegan 18. P×C por 18. ..., P×P; 19. A4D, A×A; 20. P×A, T1R; ni tampoco si 18. C×A, por la fuerte jugada intermedia 18. ..., C4D!.

18. P5T!.

Las blancas juegan, con toda probabilidad, su mejor triunfo. Ataque contra el rev. Se amenaza 19. P×P, PA×P; 20. C×P+, R1C; 21. A4A+, C4D; 22. A×C+, T×C; 23. C7R+, etcétera.

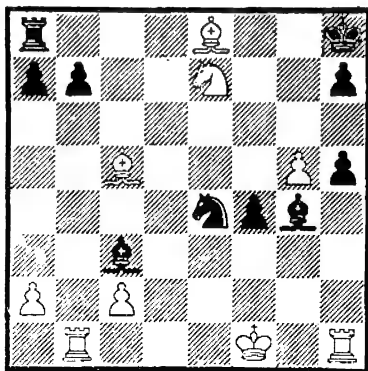
18. ..., T1R; 19. A5A, P×PT!.

De nuevo una ingeniosa respuesta. Si 19. ..., P×PA, Lasker había considerado 20. P×P, PA×P; 21. A4A!, con la amenaza A7A; si 21. ..., C5T; 22. R2A!, etc. Si las blancas quieren ganar la calidad (20. P×C, A1A; 21. A5C, T×C; 22. A×T, A×A) su posición ofrecería numerosas debilidades, hasta tal punto que debería considerarse poco satisfactoria a pesar de la ventaja material.

20. A4A, P×P?.

Las negras debían completar su desarrollo y resignarse al mal menor, confiando su salvación en un final de torre. Por ejemplo: 20. ..., A3R!; 21. A×A, P×A; 22. P×C, A1A; 23. T×P, A×C; 24. A×A, T×A; 25. P×P, T1D!, y a pesar de la indiscutible superioridad de las blancas, existen probabilidades de tablas.

21. A×P, C5R; 22. A×T, A×P; 23. T1CD, A6A+; 24. R1A, A5CR.



LASKER - NAPIER

Se ha llegado a una curiosa posición en la cual las negras, si bien tienen una torre menos, atacan simultáneamente dos piezas contrarias y amenazan jaques dobles con el caballo (C7D+ y CeCR+). Lasker resolvió las dificultades con su peculiar estilo, renunciando a la ventaja material para revalorizar la favorable situación de sus piezas.

25. A×PTR, A×A; 26. T×A, C6C-; 27. R2C, C×T; 28. T×P.

El material se ha nivelado totalmente, pero la posición blanca es muy superior.

28. ..., P4T; 29. T3C, A2C; 30. T3TR, C6C; 31. R3A.

El peon AR negro no puede ser defendido, y ello decide la partida. Si 31. ..., T1AR o 31. ..., A4R, sigue

32. C6C+.

31. ..., T3T; 32. R×P, C7R+; 33.

R5A, C6A; 34. P3T, C5T; 35. A3R, y las negras abandonaron. No hay defensa contra la amenaza P6C.

DEFENSA FRANCESA

SPIELMANN - WAHLE

(Viena, 1926)

1. P4R, P3R; 2. P4D, P4D; 3. C3AD, C3AR; 4. P×P, P×P; 5. A5CR, A2R; 6. A3D, C3A; 7. CR2R, C5CD; 8. C3C, C×A+ (O-O!); 9. D×A, P3CR.

Era necesario 9. ..., O-O, aunque después de 10. O-O-O, las blancas tendrían ligera ventaja. La debilitación de la casilla A3R posibilita una decisiva acción de las blancas por la columna de rey.

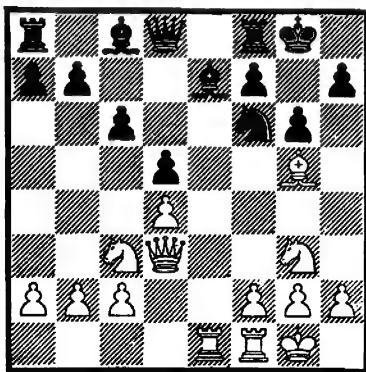
10. O-O, P3A; 11. TD1R, O-O?

(véase diagrama)

Tampoco sería suficiente para salvarse 11. ..., A3R; 12. P4A!, O-O; 13. P5A, con clara ventaja de las blancas. Ahora resultará definitiva la clavada del caballo negro.

12. T×A!, D×T; 13. D3A.

El tema de las blancas es sumamente claro. Una vez eliminado el alfil negro de 2R para producir la clavada, la entrada de un caballo blanco por la casilla 4R es inevitable. No sirve 13. ..., A4A; 14. C×A, P×C; 15. D3C!, R2C; 16. A×C+,



SPIELMANN - WAHLE

R×A; 17. D4T+, R3R; 18. T1R+, etcétera.

113. ..., R2C; 14. C3C4R!, P×C; 15. C×P, D3R.

No es posible 15. ..., D×C, por 16. A×C+.

16. A×C+, R1C; 17. D4A. Las negras abandonaron. La amenaza D6T no puede pararse.

APERTURA ESPAÑOLA

SUETIN - LIPNITZKI

(XX Campeonato Ruso)

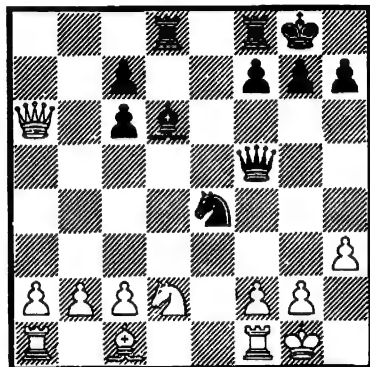
1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, C3A; 5. O-O, P3D; 6. A×C+, P×A; 7. P4D, A5C; 8. P×P, C×P; 9. P×P, A×P; 10. P3TR, A4A; 11. C4D, D3A!; 12. D3D, T1D; 13. C×A, D×A; 14. D×PT.

Una arriesgada, pero posible, ganancia de peón.

14. ..., O-O; 15. C2D?

Un grave error, que basta para perder. Era indispensable 15. D2R, D4R;

16. P3CR, o bien 15. ..., TR1R; 16. D3A!.



SUETIN - LIPNITZKI

15. ..., C×P!.

Típico sacrificio de pieza para explotar la diagonal negra 2TD-8CR (desde el lado de las negras), y las

columnas centrales para la eventual entrada de las torres en la octava (primera) fila.

16. T×C, A4A; 17. D1A, TR1R; 18. P4CD.

Después de 18. C3A, D×PA; 19. A4A, T7R; 20. A3C, no sería fácil encontrar por las negras el camino de la victoria. Pero existe, si en vez de 18. ..., D×PA las negras juegan 18. ..., A×T+; 19. D×A (19. R×A, D×PA+, seguido de 20. ..., T8D), 19. ..., T8D+; 20. R2T, TR8R!, y ahora no es posible 21. D×T, T×D; 22. C×T, por 22. ..., D4R+.

18. ..., D×T+!; 19. D×D, T8R+; 20. C1A, A×D+; 21. R×A, TD8D.

Las blancas ya podrían rendirse, pero antes quisieron probar suerte con el PTD libre: 22. C3R, T×A; 23. T×T, T×T; 24. P4TD, T8TD; 25. P5T, T5T; 26. P3A, T6T; 27. C1D, P4AD!; 28. C3R, P×P; 29. P×P, P4AD; 30. P×P, T×P; 31. P6A, T4AD, y al fin, las blancas abandonaron.

DEFENSA NIEMZOWITSCH

KERES - BOTWINNIK
(Leningrado, 1939)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. D2A, P4D; 5. P×P, P×P; 6. A5C, P3TR; 7. A4T, P4A; 8. O-O-O.

Ya la jugada séptima de las blancas es poco exacta (mejor 7. A×C), pero este enroque largo conduce al desastre. En la posición resultante peligran no sólo el rey, sino también la dama de las blancas, como se va a evidenciar en las próximas tres jugadas.

8. ..., A×C; 9. D×A.

Botwinnik opinó que 9. A×C es algo mejor, pero después de 9. ..., A×P+; 10. R×A, D×A; 11. D×P,

C3A; o bien 10. D×A, D×A; 11. P×P, D3CR; 12. T×P, O-O, las negras tienen buenas perspectivas de ataque.

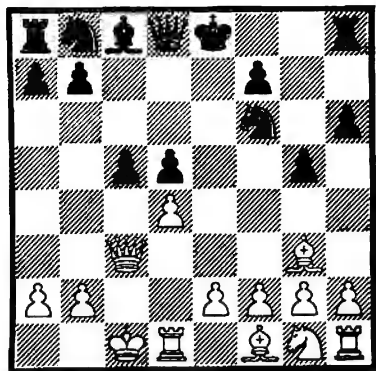
9. ..., P4CR; 10. A3C.

Las blancas tienen ventaja en el desarrollo, pero la desfavorable situación de su dama les va a ocasionar serias dificultades.

(véase diagrama)

10. ..., P×P!; 11. D×P, C3A; 12. D4TD.

Otras jugadas son todavía peores. Por ejemplo: 12. D3R+, A3R; 13. R1C, P5D; 14. D3T, A4A+; 15. R1T,



KERES - BOTWINNIK

C4D; 16. C3A, C4D5C, etc. O bien 12. D2D, C5R; 13. D3R, P4A, etc. Con la jugada del texto las blancas intentan retardar el dominio por las negras de la columna alfil dama clavando el caballo 3AD.

GAMBITO DE DAMA

ALEKHINE - STERK

(Budapest, 1921)

1. P4D, P4D; 2. C3AR, C3AR; 3. P4A, P3R; 4. C3A, CD2D; 5. P3R, A3D; 6. C5C (6. P5A!, A2R; 7. P4CD), 6. ..., A2R; 7. D2A, P3A; 8. C3A, O-O; 9. A3D, P×P; 10. A×PA, P4A (muy buena era 10. ..., A3D, seguida de 11. ..., P4R); 11. P×P, A×P; 12. O-O, P3CD; 13. P4R!?, A2C; 14. A5C.

Las blancas no han podido obtener ventaja en la apertura y deben admitir que el desarrollo de las negras es excelente. Por ello cualquier acción inmediata en el ala de rey podría resultar precipitada. Por ejemplo: 14. P5R?, C5C; 15. C5CR, P3C; 16. C×PR, D5T; 17. P3TR, D6C! (un giro táctico ya conocido. Véase también el diagrama núm. 70 en los ejemplos prácticos correspondientes a este capítulo).

12. ..., A4A; 13. P3R, T1AD; 14. A3D.

Esta jugada permite a las negras desclavar el caballo y amenazar a su vez una fuerte descubierta. Tampoco era convincente 14. C2R, P3T; 15. C3A, P4C; 16. D×PT, P5C; 17. A5C, A2D, y las blancas perderían una pieza.

14. ..., D2D; 15. R1C, A×A+; 16. T×A, D4A.

Transformando una clavada parcial en otra total, contra la cual las blancas no tienen defensa (si 17. D2A o bien 17. D1D, sigue C5C).

17. P4R, C×P; 18. R1T, O-O!.

No 18. ..., C4A por 19. T3R+, R1A; 20. D3T, con buenas posibilidades de salvación.

19. T1D, P4C!; 20. D×P, C5D!; 21. D3D, C7A+; 22. R1C, C5C, y las blancas abandonaron.

14. ..., D1A.

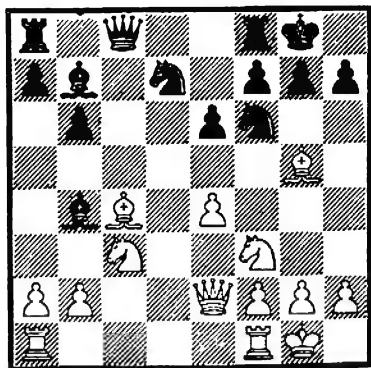
Las negras desclavan el caballo ganando un tiempo, toda vez que amenazan 15. ..., A×P+, seguido de D×A.

15. D2R, A5C.

(véase diagrama)

Parece que las negras van acentuando su superioridad. No valdría ahora para las blancas, por ejemplo, 16. P5R, C5C; 17. A4A, A×CR; 18. P×C, C5C×PR!; 19. A×P, C×P+; 20. D×C, P×A, etc. No obstante, Alekhine encuentra una complicada maniobra basada en una clavada en la columna alfil dama, que posibilita contra juego.

16. A3D!, A×CD; 17. T1AD!.



ALEKHINE - STERK

Una fina jugada. Mucho menos efectiva sería la clavada con la torre de dama. Después de 17. TD1A las negras podrían contestar 17. ..., C4A; 18. T×A, A×P!, ganando un peón. En cambio, con la jugada del texto la variante continuaría 19. A×C, A×A; 20. D3R, P×A; 21. P4CD (la diferencia está en que la torre de rey no queda atacada por el alfil), 21. ..., A3C; 22. P×C, P×P; 23. T×P, D2D; 24. P4TR, y las blancas tienen ataque a cambio del peón sacrificado (análisis de Alekhine).

17. ..., C×P?

Las negras intentan desclavar el alfil por medio de una combinación, pero omitieron que tres jugadas después será un caballo el que estará clavado. Daba mejores perspectivas de nivelación la mencionada jugada 17. ..., C4A.

18. A×C, A×A; 19. D×A, C4A.

Desclavada del alfil por interceptación de la columna alfil dama. Las negras contaban, al parecer, con la retirada 20. D1C, A5C; 21. P3TD, D2C!; 22. P×A, C6C, quedando con ligera desventaja material, pero con grandes posibilidades de empate

20. D2R!, A4T.

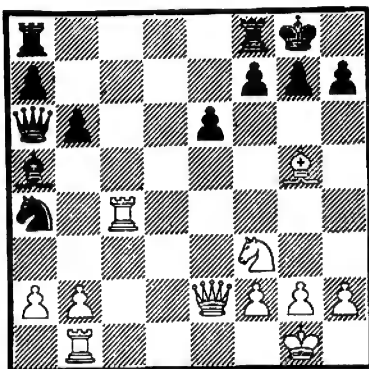
Si. 20. ..., A3A, sigue 21. A×A, P×A; P4CD, etc.

21. TD1C.

De repente aparecen serias dificultades para las negras. La amenaza P4CD sólo tiene una defensa.

21. ..., D3T; 22. T4A!, C5T!.

Aprovechando que la torre ha quedado clava a su vez. Ahora no vale 23. P4CD por 23. ..., C6A!. Pero las blancas pueden especular con la indefensión de la dama contraria para desclavar la torre.



ALEKHINE - STERK

23. A6A!!

Desagradable asalto al enroque negro. Se amenaza 24. T4CR, D×D; 25. T×P+, R1T; 26. T3C (6C) mate. Naturalmente, no es posible 23. ..., P×A a causa de 24. T4C+, ganando la dama. Si 23. ..., P4T podría seguir 24. T4CR!, D×D; 25. T×P+, R1T; 26. C5C, amenazando 27. T7T+ y T8T mate. Igualmente es insuficiente 23. ..., P3T; 24. C5R y 25. D4C.

23. ..., TR1A!; 24. D5R!.

El resto de la partida encajaría bien en el tema «Combinaciones de mate» (segundo tomo de esta obra). Las negras no pueden tomar el alfil ni la torre. Por ejemplo:

a) 24. ..., P×A; 25. T4C+, R1T; 26. D×P mate; o 25. ..., R1A; 26. D6D+ y 27. T8C mate.

b) 24. ..., D×T; 25. D5CR, R1A; 26. D×P+, R1R; 27. D8C+, R2D; 28. C5R+, etc.

c) 24. ..., T×T; 25. D5CR, R1A (25. ..., T5CR; 26. D×T, P3C; 27. D×C); 26. D×P+, R1R; 27. C5R, y el mate es indefendible.

24. ..., T4A.

Las negras contaban sólo con la posibilidad 25. T×T?, P×A!. La sencilla respuesta de las blancas es contundente.

25. D3C!, P3C; 26. T×C, D6D; 27. T1AR, D4A; 28. D4A, D7A; 29. D6T. Las negras abandonaron.

GAMBITO DE DAMA

BLUMENFELD - RABINOWITSCH

(Moscú, 1925)

1. C3AR, C3AR; 2. P4D, P3R; 3. P4A, P4D; 4. C3A, P3A; 5. P3R, CD2D; 6. A3D, P×P; 7. A×PA, P4CD; 8. A3D, P3TD; 9. P4R, P4A; 10. P5R, P×P; 11. C×PC, C5C; 12. D4T, D3C? 13. P3TR, A2C; 14. P×C, P×C; 15. D×PC, D2A; 16. A2D!.

Las negras han tratado deficientemente la apertura (entonces la teoría de la variante de Merano estaba en sus principios) y se encuentran en inferioridad. El cambio de damas debía eludirse, pero la clavada del caballo es muy molesta. Las blancas amenazan 17. T1AD. La continuación 16. ..., A×C; 17. P×A, T1CD; 18. D4T, D×P+; 19. R1D, T×P; 20. T5T sería victoriosa para las blancas.

16. ..., A3A; 17. D4A, C×P; 18. C×C, D×C+; 19. R1A, T1A; 20. D6T, R2D; 21. T1AD.

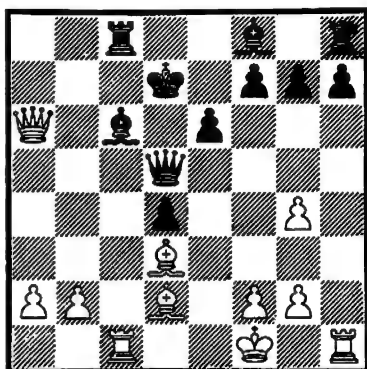
Amenazando 22. T×A y 23. A5CD. Las negras no podrán evitar esta mortal clavada.

21. ..., D4D.

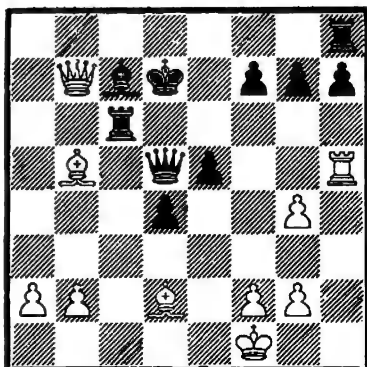
(véase diagrama)

22. T×A, T×T; 23. A5C, A3D.

Podría llegarse a creer que las negras, después de T1AD, habrán consolidado la posición. Pero las blancas disponen de una bonita maniobra cuyo motivo táctico principal es la desviación de la dama contraria.



BLUMENFELD - RABINOWITSCH



24. T5T, P4R; 25. D7C+, A2A.

(véase diagrama)

El plan de las blancas se dibuja ya con claridad. Tras la desviación de la dama (fácil de conseguir mediante el sacrificio $T \times PR$) se elimina la defensa de la casilla 3AD y el rey negro se encontrará ante una barrera de fuego. La ejecución precisa de este plan exige la preparación 26. A5T, y después de la forzada 26. ..., T1AD sigue 27. $T \times PR!$, que obligaría a las negras a rendirse. En la partida se retardó esta maniobra algunas jugadas, pero sin que peligrara nunca la victoria.

26. $T \times PR$, $D \times T$; 27. $D \times T+$, R1A.

Ahora se comprende mejor la exac-

titud de la mencionada jugada 26. A5T, que al obligar 26. ..., T1AD bloquea la casilla 1AD por la cual se escapa momentáneamente el rey negro.

28. D8T+, A1C; 29. D6T+, R1D; 30. A5T+, A2A.

Prolongaría la resistencia unas jugadas más 30. ..., R2R; 31. D7C+, R3A; 32. A4A, T1AR; 33. A4C, A3D; 34. D6C!, R2R; 35. D7A+, etc. (análisis de Tartakower).

31. D6AD!, y las negras abandonaron. Si 31. ..., R1A, sigue 32. D8T+, A1C; 33. D6T mate.

DEFENSA NIEMZOWITSCH

BRONSTEIN - GOLOMBECK

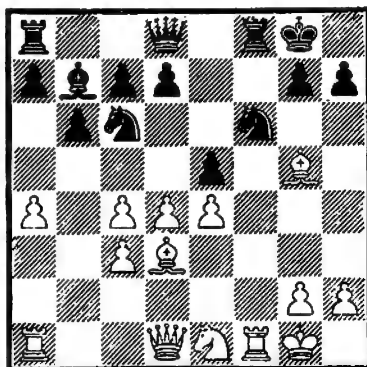
(Moscú, 1956)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. C3A, P3CD; 5. P3R, A2C; 6. A3D, C5R; 7. O-O, $A \times C$; 8. $P \times A$, O-O (8. ..., $C \times PAD!$; 9. D2A, $A \times C$; 10. $P \times A$, D4C+; 11. R1T, D4TR; 12. T1CR, $D \times PA+$; 13. T2C, P4AR!); 9. C1R, P4AR; 10. P3A, C3AR; 11. P4TD, C3A; 12. P4R, $P \times P$; 13. $P \times P$, P4R (mejor es 13. ..., P3D); 14. A5C.

La clavada del caballo de rey negro tiene un decisivo influjo en el posterior desarrollo de la partida. Las negras pueden desclavar jugando la dama, por ejemplo, 14. ..., D1R, pero en este caso seguiría 15. $A \times C$, $T \times A$; 16. $T \times T$, $P \times T$, quedando peligrosamente debilitado el enroque del bando negro. Las blancas tendrían posibilidades de ataque continuando 17. D4C+, R1T; 18. D5A, D2R; 19. C2A, para seguir 19. ..., T1AR y eventualmente C3R y C5D. Sería un grosero error 14. ..., $P \times P$; 15. $P \times P$, $C \times PD$, por 16. P5R.

(véase diagrama)

14. ..., D2R; 15. C2A, D3D?.



BRONSTEIN - GOLOMBECK

Las negras pretenden zafarse de la clavada con esta jugada verdaderamente insólita. Posiblemente calcularon con la respuesta 16. P5D?, C2R, que daría posición satisfactoria.

16. A4T!.

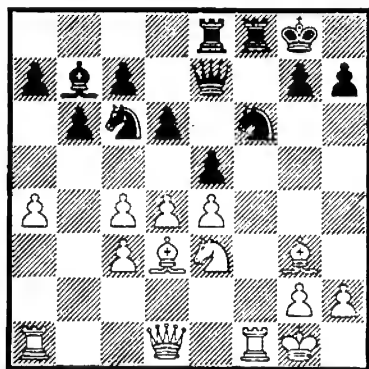
Desclavado el caballo, las blancas buscan la posibilidad de otra cla-

vada en la diagonal inmediata. Las negras no pueden ganar un peón jugando 16. ..., P×P; 17. P×P, C×PD, ya que después de 18. A3C, D4A; 19. A2A perderían una pieza.

16. ..., TD1R; 17. A3C!.

Nueva clavada, esta vez del peón de rey, muy desagradable, va que las blancas amenazan 18. C3R seguido de 19. C5A.

17. ..., D2R; 18. C3R!, P3D.



BRONSTEIN - GOLOMBECK

Tampoco pueden las negras cambiar ahora el peón de centro: 18. ..., P×P?; 19. C5A, D3R; 20. P×P, con la amenaza 21. P5D.

19. A4T!.

Se repite la clavada del caballo, esta vez en mejores condiciones que antes para el bando blanco. Se amenaza 20. C5D, y para impedir los efectos de esta penetración las negras se ven obligadas a ceder su valioso alfil.

19. ..., C1D; 20. C5D, A×C; 21. PA×P, P3A?.

Se amenazaba 22. A5CD, pero las negras no debían cooperar de ningún modo a la apertura del juego.

Como mal menor, era mejor 21. ..., C2A. La debilitación del enroque después de 22. A×C, P×A es sensible, pero en este caso la presión sería más soportable al no disponer las blancas de piezas ligeras para reforzar el ataque.

22. D3C, R1T; 23. TD1R, P3TR.

Las negras quieren librarse a toda costa de la clavada jugando P4CR. No obstante, veremos más adelante la importancia de esta nueva debilitación.

24. D3T!.

Jugada muy fina, que prepara una pequeña combinación contra la maniobra 24. ..., P4CR; 25. A3C, C4T de las negras.

24. ..., P4CR; 25. A3C, C2D.

Las negras se aperciben a tiempo de que 25. ..., C4T no sería buena. Seguiría 26. A×P+, P×A; 27. D×D, T×T+; 28. T×T, T×D; 29. T8A+, R2C; 30. T×C, PA×P; 31. PR×P, y el peón libre blanco sería más peligroso que el negro: 31. ..., P5R; 32. A5C, P6R; 33. P6D, P7R; 34. A×P, T×A; 35. P7D, ganando las blancas.

26. P×PA, C×P; 27. A5C!, T×T+.

O bien 27. ..., C3A1C, 28. T×T+, T×T; 29. T1D, con la amenaza 30. P×P. El alfil de dama de las blancas, «expulsado» hacia la casilla 3CR, desempeña un papel preponderante en la conjunción de juego de su bando por la presión constante que ejerce sobre los peones centrales negros.

28. T×T, C3A1C; 29. A4AD, T1AR; 30. T×T, D×T; 31. P×P.

Con esto la partida está prácticamente terminada. Si 31. ..., P×P, sigue 32. D×D+, C×D; 33. A×P+.

31. ..., C4A; 32. P×P, C×PR; 33. P7D!.

Excelente remate. Si 33. ..., C×PD, entonces 34. A5R+, R2T; 35. D×D. C×D; 36. A3D. O bien 33. ..., D×D; 34. P8D=D+, etc.

33. ..., C4A; 34. A5R+, R2T; 35. A3D+, y las negras abandonaron (35. ..., R1C; 36. D2T+).

GAMBITO DE DAMA

ALEKHINE - BOÖK

(Margate, 1938)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P×P; 3. C3AR, C3AR; 4. P3R, P3R; 5. A×P, P4A; 6. O-O, C3A; 7. D2R, P3TD; 8. C3A, P4CD; 9. A3C, P5C?!; 10. P5D!.

Principio de una maniobra en gran estilo, en el curso de la cual las blancas sacrificarán una torre para provocar una clavada paralizadora del desarrollo del adversario. Esta combinación de Alekhine ha sido posteriormente muy analizada, sin que se haya logrado determinar con exactitud el porcentaje de corrección de la misma.

10. ..., C4TD.

Después de 10. ..., P×P; 11. C×P!, C×C; 12. T1D, las blancas recuperan la pieza sacrificada con juego claramente ventajoso.

11. A4T+, A2D; 12. P×P, P×P; 13. T1D!.

Si 13. A×A-, D×A; 14. T1D, D3A, el juego quedaría completamente nivelado.

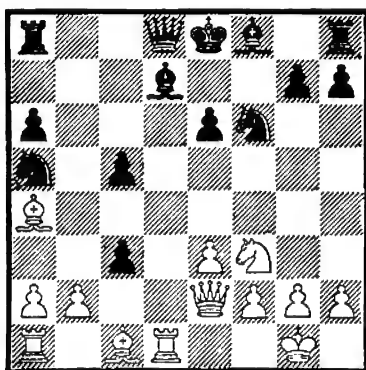
13. ..., P×C.

(véase diagrama)

14. T×A.

Típica jugada, punto culminante de una prolongada maniobra que comprende no menos de diez jugadas. La clavada parcial se ha convertido en total, y las negras se verán muy apuradas para consolidar la posición.

14. ..., C×T; 15. C5R, T2T; 16. P×P, R2R?.



ALEKHINE - BOÖK

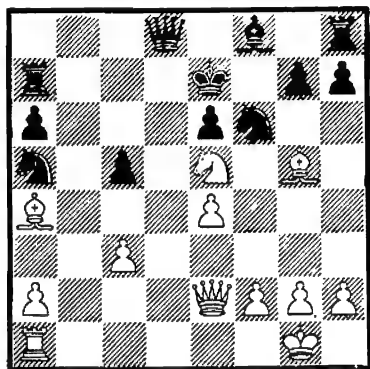
Error psicológico, muy corriente en posiciones similares, producido por el vehemente deseo de librarse rápidamente de la incómoda clavada. Pero también con otras continuaciones las blancas mantienen el ataque. Lo mejor parece 16. ..., A3D, contra lo cual Alekhine indicó la siguiente continuación: 17. D5T+ (no 17. C×C, T×C; 18. D×P, O-O; 19. A×A, D×A; 20. D×C, A2A, ganando las negras), 17. ..., P3C; 18. C×P, P×C; 19. D×T+, A1A; 20. P4R. Las blancas tienen dos peones a cambio de una pieza, pero fuerte ataque. Quizás ofrece todavía más posibilidades de defensa la jugada 16. ..., D1C!. Después de 17. D5T+, P3C; 18. C×P, P×C; 19. D×T, R2A!, la posición negra se sostendría; y si 17. C×C, T×C; 18. D×P, D2A; 19. D×P+, A2R, las blancas tendrían tres peones por la pieza, pero la posición

de las negras resultaría defendible. Estas últimas variantes constituyen el único punto poco claro de la combinación de Alekhine.

17. P4R!, C3AR.

Naturalmente, si 17. ..., C×C sigue 18. A5C+. Con la jugada del texto viene otra desagradable clavada.

18. A5CR.



ALEKHINE - BOOK

Las negras tienen todavía una torre de ventaja, pero no se acierta a encontrar defensa adecuada para rechazar el ataque blanco. Se amenaza 19. D5T.

18. ..., D2A; 19. A4A.

Las blancas amenazan ganar la dama a cambio de dos piezas ligeras. A pesar de la reducida ventaja material que ello reportaría al bando negro, la posición resultaría perdida por retraso en la movilización de sus piezas. Por ello la dama negra debe retirarse. Para el caso de 19. ..., D2C, Alekhine indica la siguiente continuación: 20. D3R!, R1D (20. ..., C×P; 21. A5CR+); 21. D3D+, R1A; 22. T1C, D×P; 23. C7A!! (remate espectacular).

19. ..., D3C; 20. T1D.

La posición es un buen ejemplo de la diferencia existente entre un buen y un mal juego de conjunto de las piezas. Aunque las negras mantienen la torre de ventaja y las amenazas blancas no son inmediatas, la parálisis del flanco de rey negro es absoluta.

20. ..., P3C.

La única posibilidad de poner en marcha el mencionado flanco, que fracasa por una nueva clavada del desventurado caballo.

21. A5CR, A2C; 22. C7D!, T×C.

Caso contrario, sigue 23. P5R.

23. T×T+, R1A; 24. A×C, A×A; 25. P5R, y las negras abandonaron (25. ..., A2R; 26. D3A+).

GAMBITO DE DAMA

SPASSKI - AVTONOMOV
(Leningrado, 1949)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P×P; 3. C3AR, C3AR; 4. P3R, P4A; 5. A×P, P3R; 6. O-O, P3TD; 7. D2R, P4CD; 8. A3C, C3A; 9. C3A, P×P; 10. T1D.

Ya en la jugada décima se produce una clavada, elemento táctico que va a imprimir su sello especial al des-

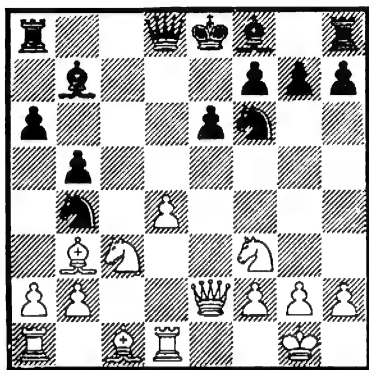
arrollo de la partida. Es evidente que el peón de dama negro no puede ser apoyado con 10. ..., P4R a causa de 11. P×P, ya que el peón de rey negro está a su vez clavado por la dama contraria.

10. ..., A2C.

Era preferible 10. ..., A2R. En esta variante el enroque es urgente.

11. P×P, C5CD.

Conocida maniobra para bloquear el aislado peón de dama blanco. Pero aquí ya es tarde, toda vez que con su avance y sacrificio las blancas lograrán una triple clavada y subsiguiente ataque.



SPASSKI - AVTONOMOV

12. P5D, CD×PD; 13. A5C.

El peón de rey está clavado por la dama, el caballo de dama por la torre y el caballo de rey por el alfil.

Las negras no podrán zafarse de todas las clavadas indicadas sin que la posición de sus peones sufra profunda e irremediable debilitación.

13. ..., A2R; 14. A×Ck!, P×A.

Naturalmente, si 14. ..., A×A sigue 15. C×C, y las blancas ganarían una pieza.

15. C×C, A×C; 16. A×A, P×A; 17. C4D.

Impidiendo que las negras completen el desarrollo. Si 17. ..., O-O? sigue 18. C5A, con las amenazas C×A+ y D4C+. Otras jugadas con tendencia a la desclavada del alfil son asimismo desfavorables. Por ejemplo, 17. ..., D2D; 18. T1R, T2T; 19. TD1A, R1A (19. ..., O-O; 20. C6A); 20. D5T, seguido de 20. C5A.

17. ..., R1A; 18. C5A, P4TR.

Las negras no disponen de defensa suficiente. Por ejemplo: 18. ..., A4A; 19. P4CD, A3C (19. ..., A×P; 20. D4C); 20. T×P!; o bien 18. ..., T2T; 19. D3R!, T2A; 20. D6T+, R1R; 21. C7C+, etc.

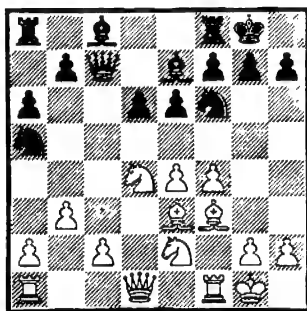
19. T×P!, D×T; 20. D×A+, R1C; 21. D×P6A, y las negras abandonaron.

EJEMPLOS PRÁCTICOS

Las soluciones en la pág. 303

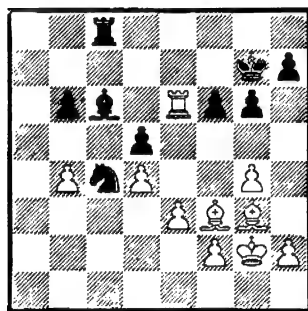
Ejemplos prácticos para el capítulo «Limitación de la efectividad y conjunción de juego de las piezas»

I. ENCIERRO DE UNA PIEZA



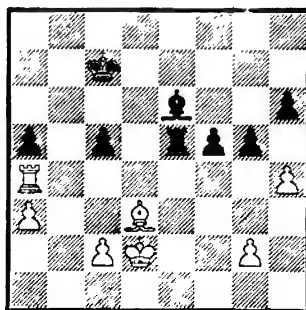
1

Las negras juegan y ganan una pieza



2

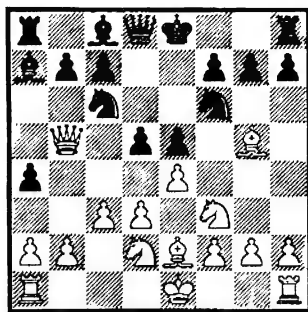
Juegan las blancas y ganan otro peón.



3

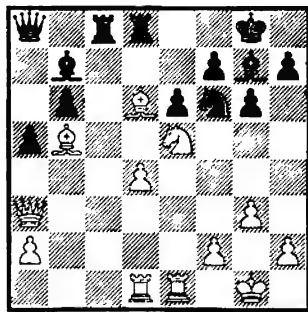
¿Cómo pueden explotar las negras la posición de la torre blanca?

4



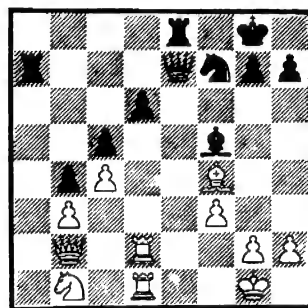
Juegan las negras y ganan.

5



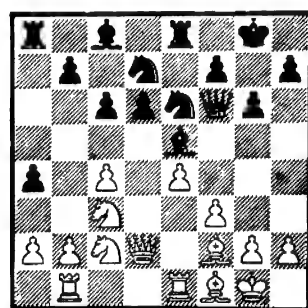
Las blancas jugaron 1. P3A?. ¿Cómo pueden las negras aprovechar este error?

6



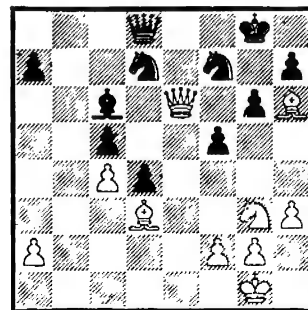
Juegan las negras y ganan.

7



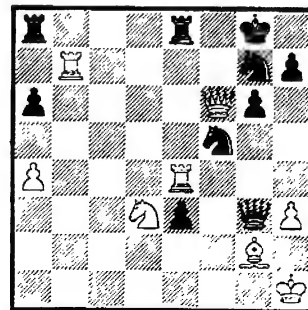
Las blancas jugaron 1. C2R!. ¿Pueden las negras capturar el P2CD blanco?

8



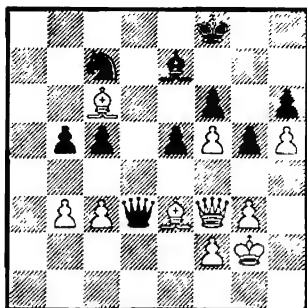
¿Qué continuación deben adoptar las negras?

9



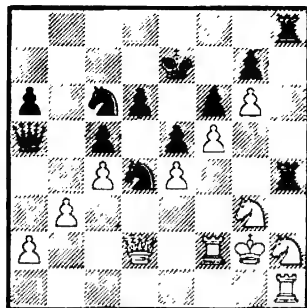
Las blancas juegan y ganan.

II. LAS PIEZAS COMO DEBILIDADES TACTICAS



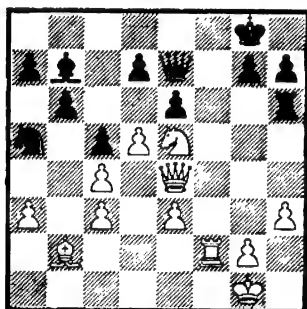
10

Las blancas jugaron 1. R2T!. ¿Por qué no tomaron las negras el PAD blanco?



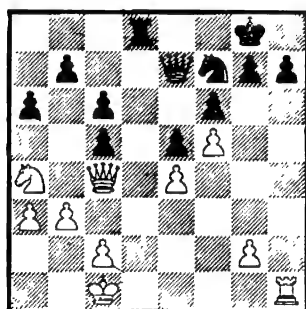
11

La última jugada de las blancas (D3R-2D) fue un grave error. ¿Por qué?



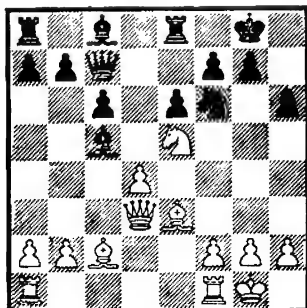
12

¿Pueden las negras continuar 1. ... P×P?



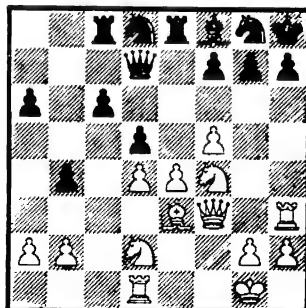
13

Juegan las negras y ganan una pieza.



14

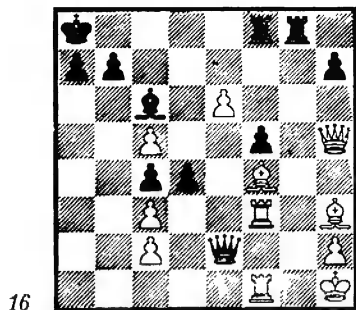
Juegan las blancas y ganan.



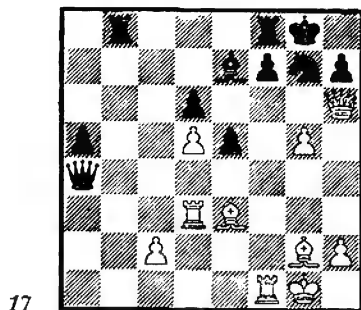
15

¿Cómo pueden aprovechar las blancas la indetenisión de la dama negra?

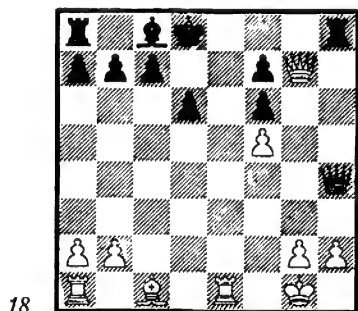
III. INTERCEPTACIÓN DE LINEAS



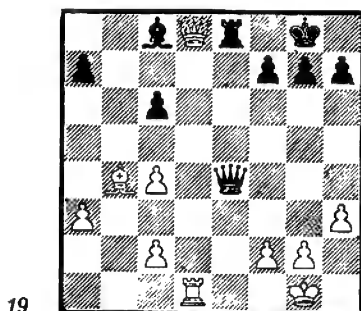
Las negras juegan y ganan inmediatamente.



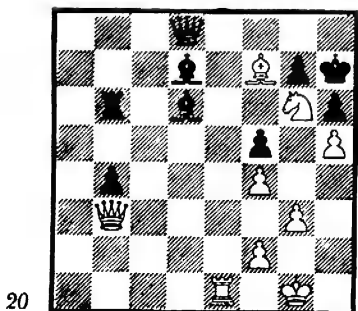
Las blancas juegan y ganan con ataque de mate.



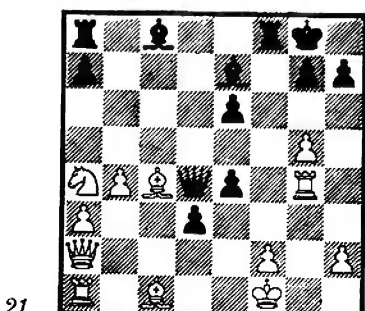
Las blancas juegan y ganan.



¿Como pueden explotar las blancas la debilidad de la octava horizontal?

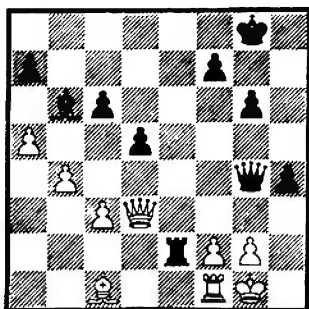


Juegan las blancas y ganan la dama.



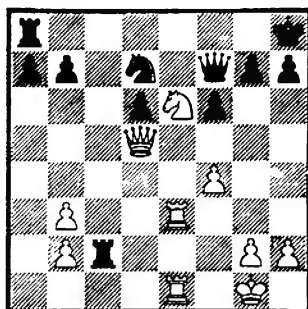
Las negras juegan y ganan.

22



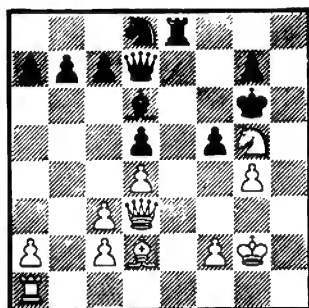
¿Cómo pueden aumentar las negras su ventaja material?

23



Las blancas juegan y ganan.

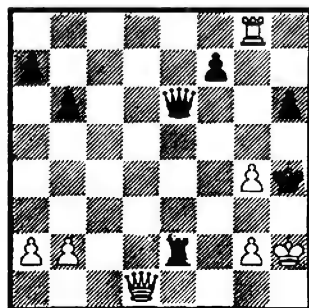
24



Las blancas ganan con una sorprendente jugada.

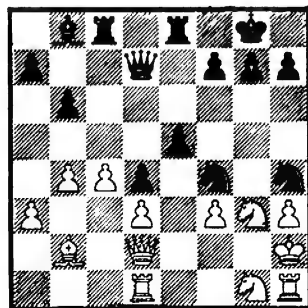
IV. LA DESVIACIÓN

25



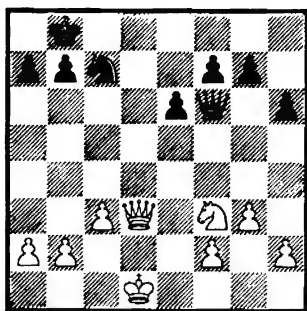
Las blancas dan mate en dos jugadas.

26



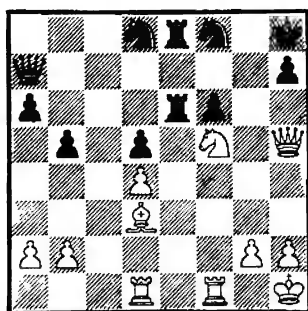
Las negras dan mate en dos jugadas.

27



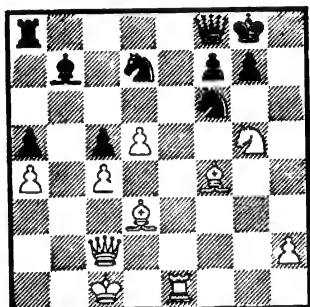
Las blancas ganan un peon.

28



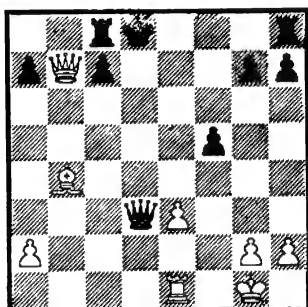
Las blancas obtienen superioridad material.

29



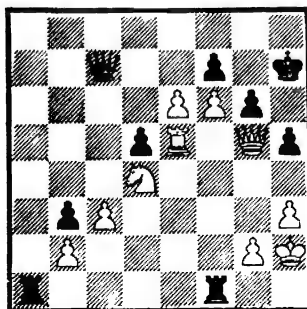
Las blancas juegan y ganan.

30



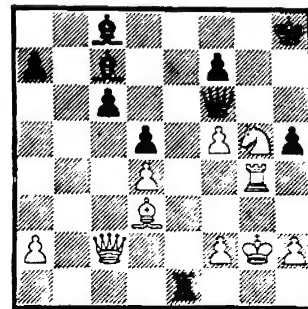
¿Cómo pueden las blancas continuar el ataque?

31



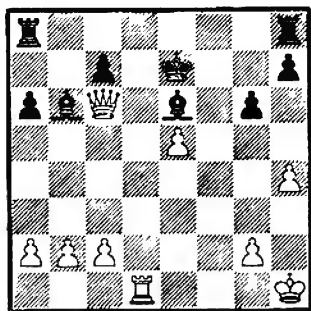
Las negras fuerzan un rapido mate.

32



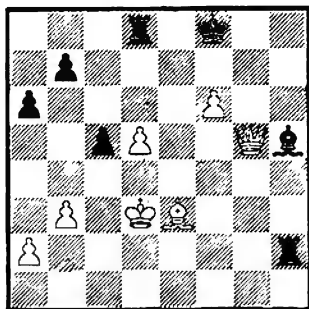
Las blancas juegan y ganan.

33



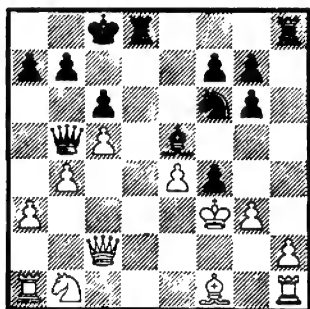
Las blancas juegan y ganan.

34



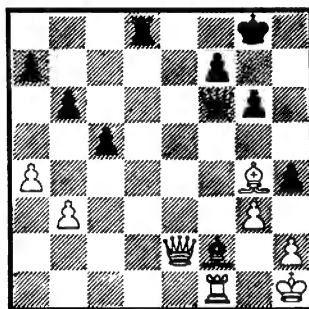
Las negras juegan y ganan.

35



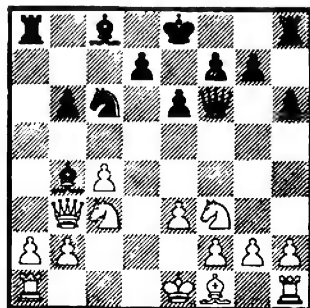
¿Pueden las negras salvar la dama?

36



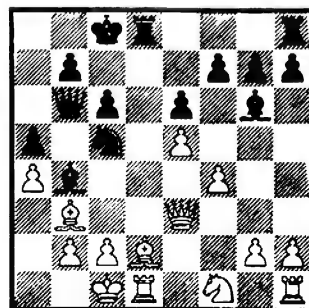
¿Pierden las negras una pieza?

37



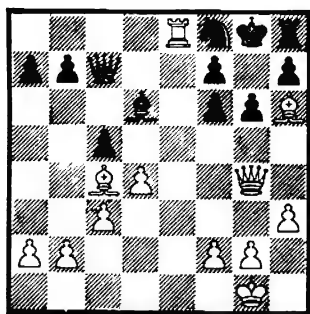
Juegan las negras y ganan.

38



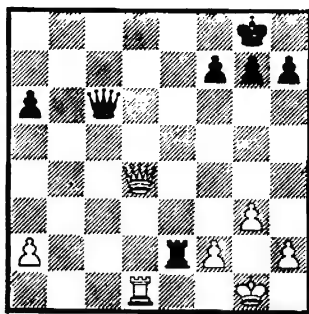
Juegan las negras y ganan.

39



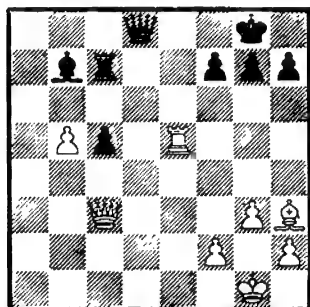
Las blancas fuerzan un rápido mate.

40



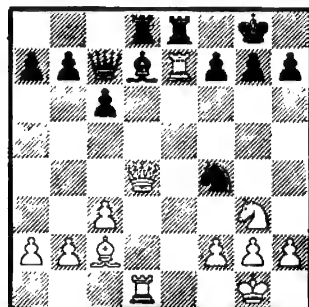
Las blancas juegan y ganan.

41



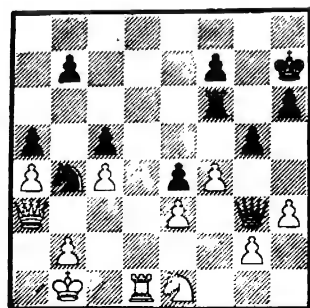
Las blancas juegan y ganan.

42



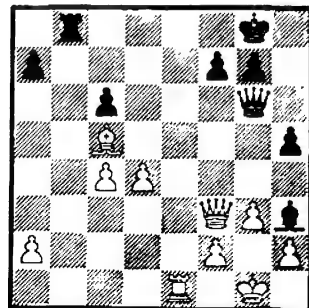
Las blancas juegan y ganan.

43



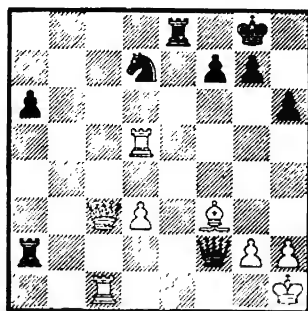
Las negras juegan y ganan.

44



Las blancas jugaron 1. P5D ¿Era buena esta jugada?

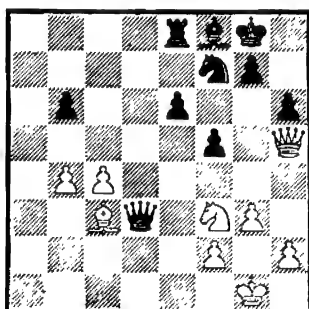
45



¿Pueden las blancas capturar el caballo negro situado en 2D?

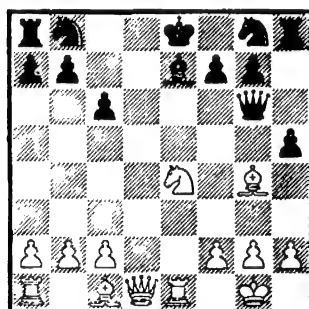
V. ENCAMINAMIENTO DE LAS PIEZAS CONTRARIAS

46



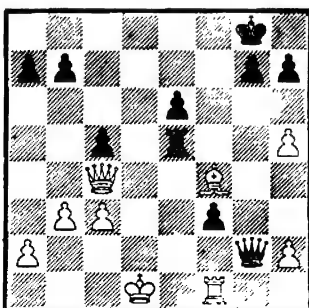
Juegan las blancas y ganan.

47



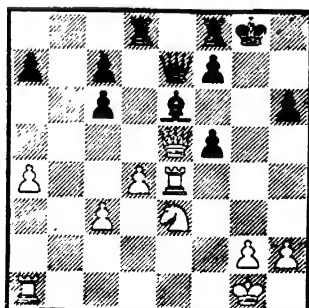
Juegan las blancas y ganan.

48



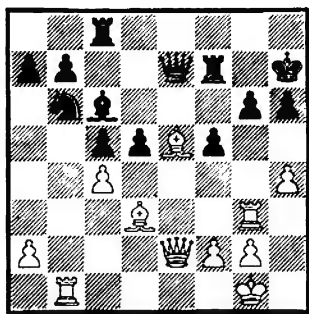
Juegan las negras y ganan.

49



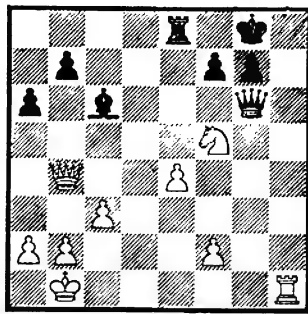
Las blancas ganan la dama.

50



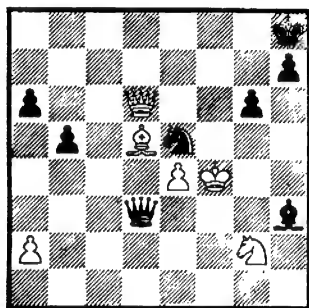
Las blancas juegan y ganan.

51



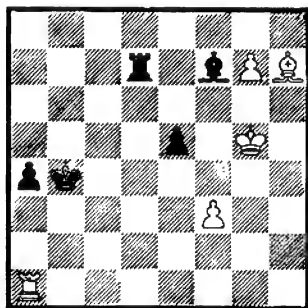
Las blancas dan mate en dos jugadas.

52



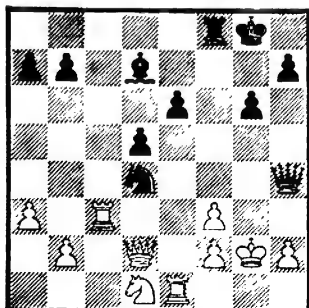
Las negras ganan la dama.

53



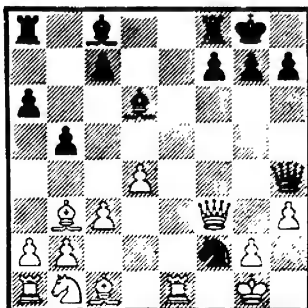
Blancas juegan y ganan.

54



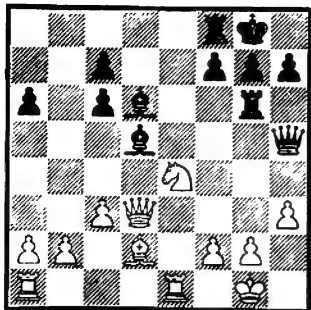
Las negras juegan y ganan.

55



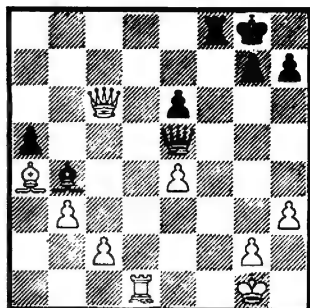
¿Por que las blancas no pueden tomar el caballo?

56



Las negras juegan y ganan.

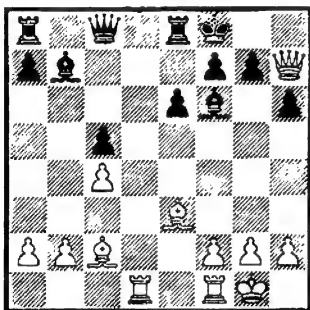
57



Las negras juegan y ganan.

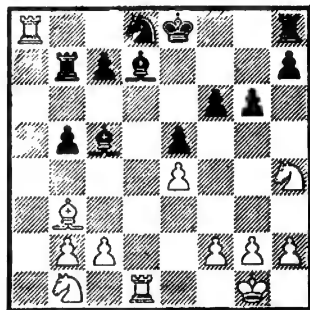
VI. COMBINACIÓN DE ELEMENTOS DIVERSOS

58



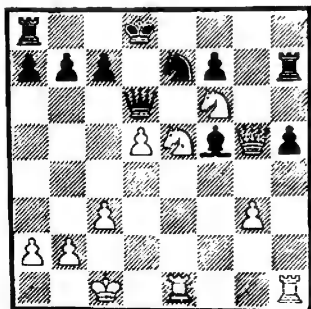
Las blancas juegan y ganan.

59



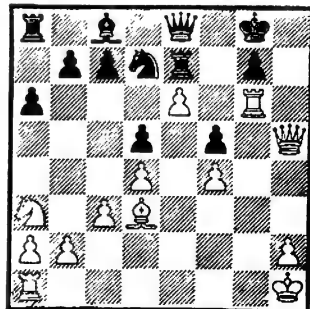
Las blancas juegan y ganan.

60



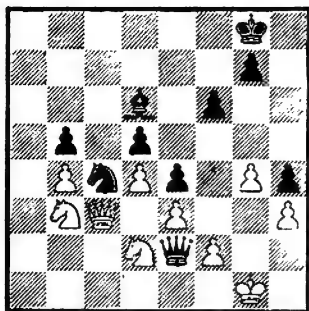
Las blancas anuncian mate en cuatro jugadas.

61



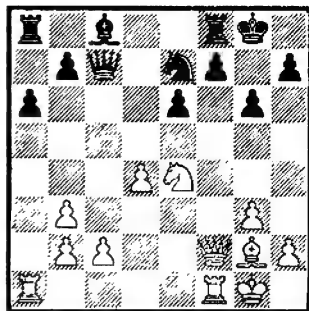
Las blancas juegan y ganan.

62



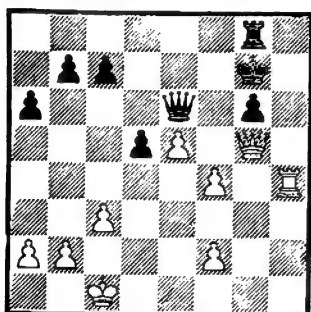
Las negras juegan y ganan.

63



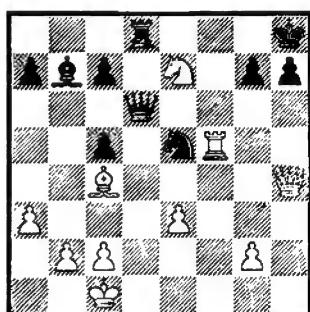
Las blancas juegan y ganan.

64



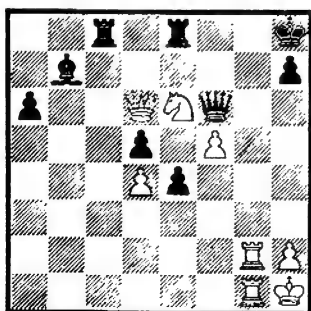
Las blancas juegan y ganan.

65



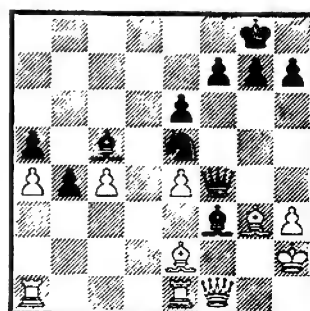
Las blancas juegan y ganan.

66



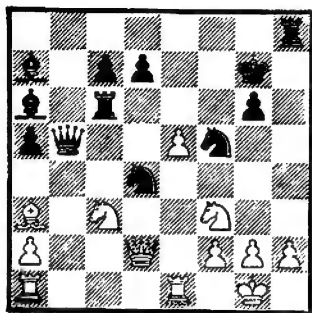
Las blancas juegan y ganan.

67



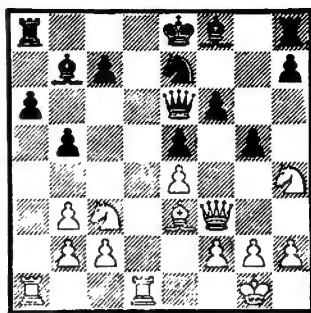
Las negras juegan y ganan.

68



Las negras juegan y ganan.

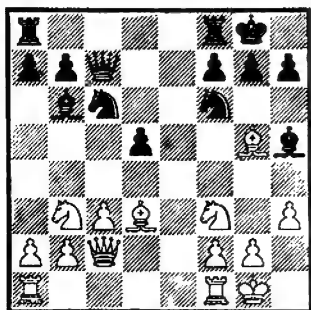
69



Las blancas juegan y ganan.

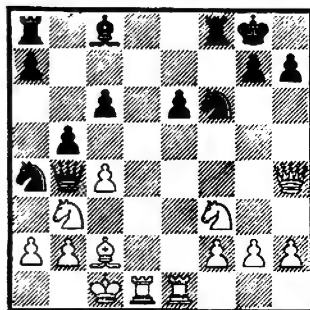
VII. LA CLAVADA

70



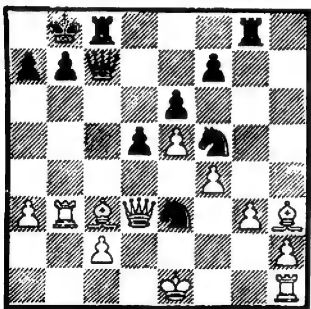
Las negras ganan una pieza.

71



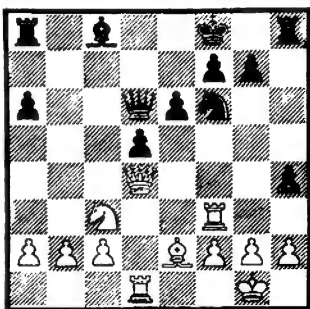
Las blancas juegan y ganan.

72



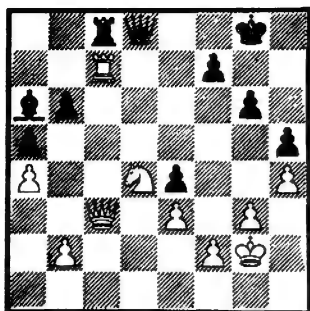
Las negras ganan un peon.

73



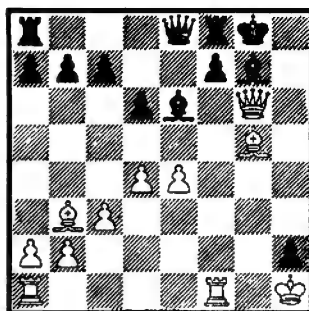
Las blancas juegan y ganan.

74



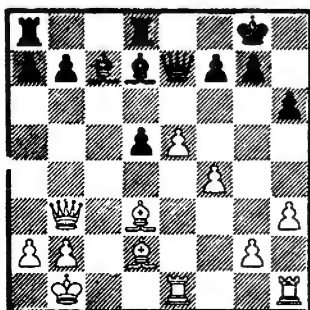
Las blancas juegan y ganan.

75



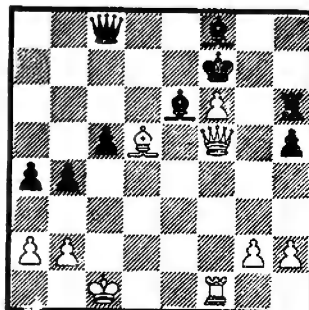
Las blancas juegan y ganan.

76



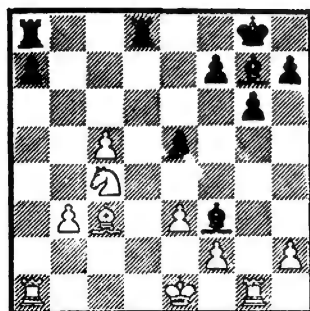
¿Pueden las blancas ganar el P2CD negro sin riesgo?

77



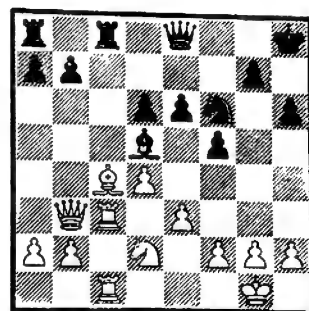
Las blancas juegan y ganan.

78

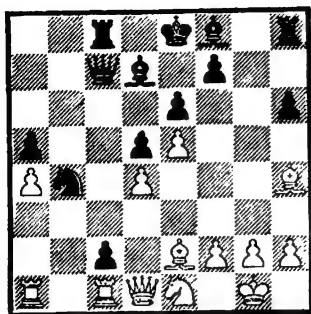


¿Pueden las negras defender su peón de rey atacado?

79

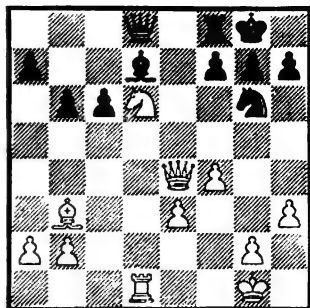


Juegan las negras y ganan.



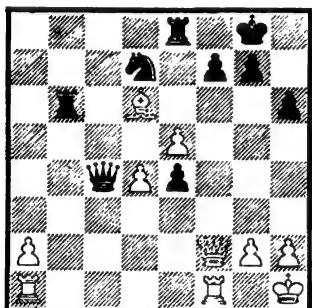
80

Las blancas consiguen ventaja material



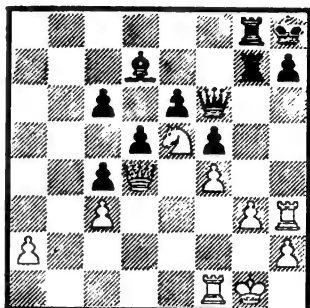
81

Las blancas juegan y ganan.



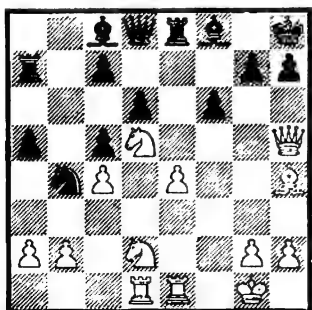
82

¿Pueden conseguir las negras la nivelación del juego?



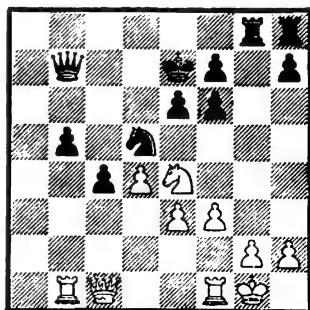
83

Las blancas juegan y ganan.



84

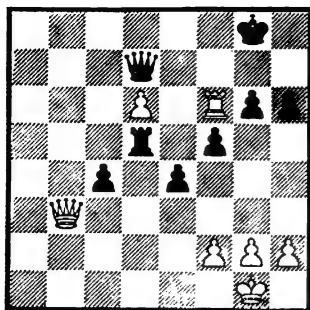
Las blancas juegan y ganan.



85

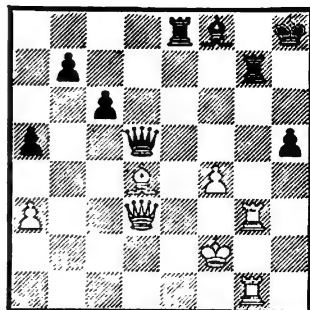
¿Pueden las blancas capturar el PAD negro?

86



¿Pueden las blancas jugar 1. D×P?

87



Las negras jugaron 1. ..., A4A. ¿Fue buena esta jugada?

EL CAMBIO DE PIEZAS

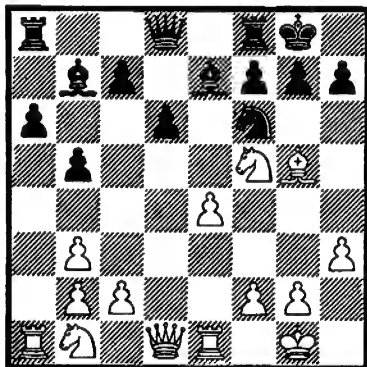
I. GANANCIA DE MATERIAL

Las partidas entre principiantes se significan por las cuantiosas pérdidas de material que en ellas se produce, especialmente peones. El jugador novato, en general, desprecia los peones amenazados, no retira piezas atacadas, las sitúa en casillas peligrosas o entra en maniobras de cambio que conducen a la desventaja material. Por el contrario, en las partidas entre jugadores experimentados raramente ocurren errores graves, salvo circunstancias excepcionales, como por ejemplo el apuro de tiempo de reflexión.

Normalmente, la desventaja material tiene su origen en pequeños errores difíciles de apreciar, o también a través de complicadas maniobras y giros tácticos en cuyo desarrollo la efectividad de las piezas aumenta o se reduce de manera imprevisible. Ya hemos tenido ocasión de trazar conocimiento con el primer caso en el apartado «El cálculo previo» y en numerosos ejemplos de capítulos anteriores con el segundo. No obstante, nos permitiremos insistir en el mismo tema comentando todavía algunos ejemplos típicos.

En la posición del diagrama número 342 las negras intentaron librarse de la enojosa clavada del caballo, y creyendo alcanzar su objetivo jugaron 1. ..., C4D?. El cálculo

Diagrama núm. 342



HENNIG - BEHRENS

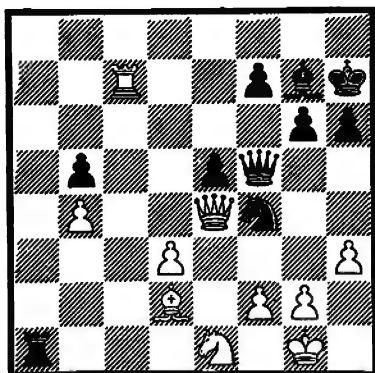
(Kiel, 1934)

Juegan las negras

previo era 2. P×C, A×A, o bien 2. C×A+, C×C; 3. P5R, P4D seguido de 4. ..., D2D. Pero omitieron el sorprendente giro 2. D×C!, A×D; 3. C×A+, R1T; 4. C6C+, PA×C; 5. A×D, TD×A; 6. P×A, y las blancas tienen una pieza de ventaja.

Diagrama núm. 343: La última jugada de las blancas fue D4R. Barcza calculó que si las negras respondían C×PD, primero cambiaría las damas y luego continuaría R1A. Pero en la

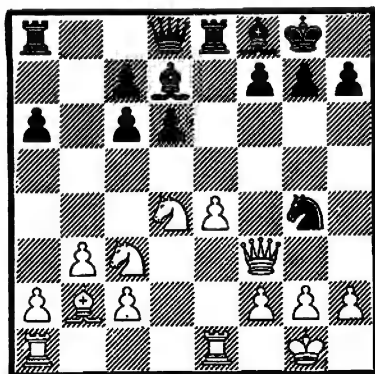
Diagrama núm. 343



BARCZA - BRONSTEIN
(Moscú-Budapest, 1949)
Juegan las negras

partida siguió 1. ..., C×PD; 2. D×D, C×C!. Esta jugada intermedia cuenta una pieza a las blancas, ya que la amenaza es C6A mate. Después de 3. R1A, C7A+; 4. A1A, T×A+; 5. R2R, C5D+; 6. R2D (6. R3D, T8D+), 6. ..., C6A+, y las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 344

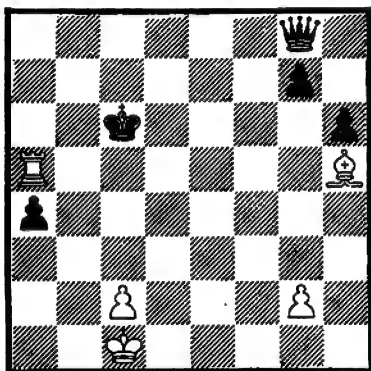


PACHMAN - THELEN
(Praga, 1945)
Juegan las blancas

También en la posición del diagrama núm. 344 las negras omitieron, después de su última jugada C5C, una intermedia. Calcularon la continuación 1. C×PA, C×PT; 2. C×D, C×D+. Pero en la partida se jugó 1. C×PA, C×PT; 2. D×P+!, R×D; 3. C×D+, T×C; 4. R×C, y las blancas llegaron a vencer gracias al peón de ventaja. Normalmente, la inadvertencia de jugadas intermedias cuesta material.

En los precedentes capítulos hemos conocido numerosos giros tácticos que ganan material. Entre otros, el ataque doble, la descubierta con jaque, el acorralamiento de piezas contrarias, la desviación o encaminiamiento, y la clavada

Diagrama núm. 345

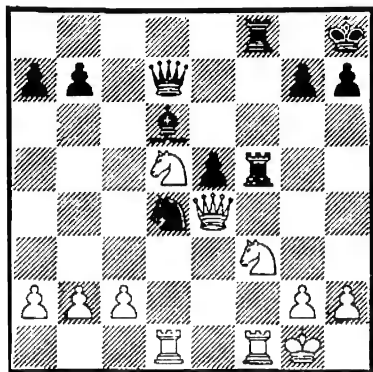


H. RINCK
(Deutsche Schachzeitung, 1903)
Las blancas juegan y ganan

El estudio de Rinck que refleja la posición del diagrama núm. 345 nos muestra la captura de una dama que, aparentemente, disfruta de amplia libertad: 1. T8T!, D7T; 2. T×P!, D1C; 3. T8T, D2T; 4. A6C!, D×A; 5. T6T+, ganando. En este caso de final compuesto, la caza de la dama es posible gracias a una extraordinaria compenetración de juego de las piezas blancas. Pero en la partida

no es frecuente esta exactitud, y la ganancia de material se consigue solamente creando distintas y fuertes amenazas, que el adversario no puede rechazar a la vez.

Diagrama núm. 346

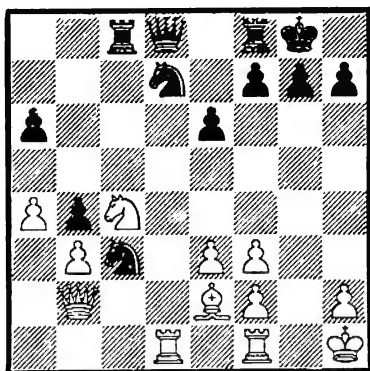


KVALEC - JANATA
(Praga, 1958)
Juegan las blancas

La más corriente es la amenaza de mate. En la posición del diagrama núm. 346 las blancas sacan partido de la debilidad negra en la octava fila. Siguió **1. C×P!**, **A×C** (1. ..., **T×C?**; 2. **T×T+**, **A×T**; 3. **D×T**); 2. **D×A**, **D×C**; 3. **T×T** (3. **D×D?**, **C7R+**), 3. ..., **C6A+** (parece como si las blancas hubieran sufrido un error. Si 4. **P×C** sigue 4. ..., **D×T+** y 5. ..., **D×PA+**); 4. **R2A!**, y las negras abandonaron.

En la posición del diagrama número 347 las blancas jugaron **1. T6D!**. Las negras no pueden defender el PTD con 1. ..., **T1T**, ya que seguiría 2. **D2D**, **T2T**; 3. **C5R**, **C×A**; 4. **C×C**, etcétera. En la partida siguió 1. ..., **D2A**; 2. **T×PT**, **C3A** (2. ..., **C×A**; 3. **D×C**, **C4A**; 4. **T6C**, **C×PC**; 5. **T×PC**); 3. **C6D**, **TD1D**; 4. **C5C**, **D1A**; 5. **C4D**, y las blancas pudieron imponer su ventaja material dieciocho jugadas después.

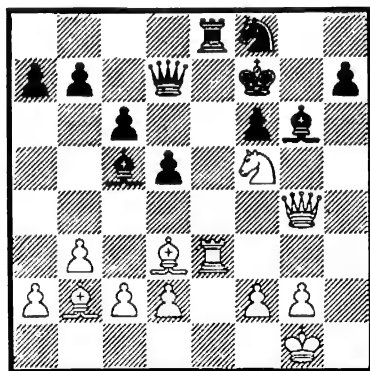
Diagrama núm. 347



DENKER - LUNDIN
(Groninga, 1946)

Aprovechando fallos o debilidades en la posición contraria, pueden efectuarse maniobras de cambio para ganar material.

Diagrama núm. 348

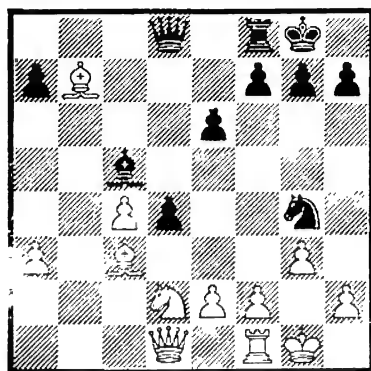


STEINITZ - ZUCKERTORT
(Match 1886)

En la posición del diagrama número 348 las blancas ganaron un peón tras una precisa maniobra de cambios: 1. **C6T+**, **R2C**; 2. **A×A**, **D×D** (no 2. ..., **P×A** por 3. **D×D+**,

C×D; 4. T×T); 3. C×D, T×T (3. ..., A×T?, 4. A×T); 4. PA×T, R×A; 5. C×P. Las blancas ganaron fácilmente el final.

Diagrama núm. 349



RUBINSTEIN - ALEKHINE

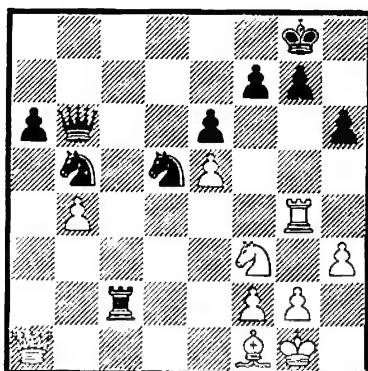
(Semmering, 1926)

Juegan las negras

En la posición del diagrama número 349 la inmediata captura P×A sólo nivela el juego (seguiría C4R). Alekhine consiguió ventaja material continuando 1. ..., C×PA!. No valen 2. T×C por 2. ..., P×A, con clavada decisiva del caballo blanco, ni 2. D1T, P×A; 3. C3C, C5C+; 4. C×A, D5D+, etcétera. La partida continuó: 2. R×C, P×A+; 3. P3R (3. R1R, P×C+; 4. D×P, D3C), 3. ..., P×C; 4. R2R, D1C; 5. A3A, T1D, y las negras ganaron en pocas jugadas (6. D1C, D3D; 7. P4TD, P4A; 8. T1D, A5C, 9. D2A, D4A; 10. R2A, P4TD; 11. A2R, P4C; 12. A3D, P5A!. Las blancas abandonaron).

Antes de tomar una pieza o peon contrarios es indispensable comprobar, naturalmente, si es sacrificio voluntario o fallo del contrincante. Si se trata de una pieza debe calcularse con la máxima exactitud la posible continuación del adversario. La posición del diagrama núm. 350 reproduce un interesante ejemplo.

Diagrama núm. 350



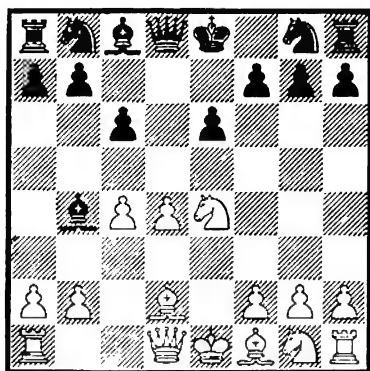
KERES - STOLTZ

(Salzburgo, 1942)

Juegan las blancas

Después de 1. A×C las negras no pueden tomar el alfil con la dama a causa de 2. C4D, ni con el peón por 2. D81+, R2T; 3. D8AR!. Pero disponen, al parecer, de un peligroso contraataque: 1. ..., D×P+; 2. R1C, C6R. Keres ya tenía prevista esta contingencia y continuó tranquilamente 3. D×P!, toda vez que si 3. ..., C×T; 4. D8T+, R2T; 5. A3D+, P3C; 6. A×T, C6R; 7. A×P+, P×A; 8. D7C+, con dos jaques mas la dama blanca podrá alcanzar la casilla 2D, precisa para la defensa. La partida continuó 3. ..., T8A+; 4. R2T, C×T+; 5. P×C, D6R; 6. A2R, D5A+; 7. P3C, D×P4C; 8. D6D, P4T??; 9. D8D+, y las negras abandonaron. Aunque este grave error final facilitó la tarea de las blancas, la ventaja de este bando, que posea dos piezas menores a cambio de una torre, era evidente.

Cuando se trata de peones, antes de su captura debemos estar convencidos que la misma no irrogara sensibles pérdidas de tiempo, o de que el contrario no obtendrá compensaciones de tipo posicional. En estos casos no es necesario el cálculo previo; por lo general, basta con la apreciación estratégica de la po-



COMPOSICIÓN
(Variante de apertura)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, P3AD; 4. P4R!?, P×P; 5. C×P, A5C+; 6. A2D (posición del diagrama número 351).

Sin embargo, los análisis teóricos mas recientes indican que las negras pueden capturar el peón central, 6. ..., D×P; 7. A×A, D×C+; 8. A2R. A cambio del peón las blancas disponen del par de alfiles, dos tiempos de ventaja en el desarrollo, y el dominio de las casillas negras de la diagonal ATD-8AR. A pesar de ello, según la teoría actual, las blancas no pueden llegar a nivelar el juego en el futuro transcurso de la partida.

El lector nos perdonará esta no corta intromisión en un tema que mejor pertenece al campo de la estrategia. Pero en realidad, aquí se trata de encontrar respuesta a un interrogante que en buena parte sólo puede proporcionarnos el calculo previo puramente táctico: ¿Tomar o no tomar?

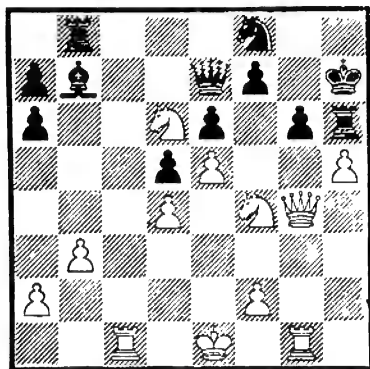
sición. Debe evitarse que la ganancia de un peón retrase o entorpezca el propio desarrollo, bien sea en la apertura o en la fase que ésta deriva hacia el medio juego. Esta advertencia va dirigida en especial a los jugadores poco experimentados. Enjuiciar si la ganancia de un peón es ventajosa o no, aunque incluya pérdidas de tiempo, corresponde de lleno al terreno de la estrategia y no a la presente obra. Solamente, y como norma fundamental, diremos que existe notable diferencia entre la captura de peones centrales y peones junto a las bandas del tablero. Ganando un peón de centro se consigue debilitar al mismo tiempo la posición central del adversario, mientras que la captura de los peones de caballo y torre, aparte las consiguientes pérdidas de tiempo, puede abrir líneas de ataque a favor del contrario. Toda regla tiene su excepción y, por consiguiente, no deben tomarse peones centrales si ello irroga amenazas inmediatas contra la posición propia o se retarda su desarrollo. Los peones laterales sólo pueden ser capturados si no se pierden tiempos esenciales y el oponente no puede utilizar las columnas abiertas para el ataque. El concepto de «pérdidas de tiempo esenciales» es muy relativo. En posiciones cerradas se pueden perder con frecuencia algunos tiempos, sin peligro alguno, mientras que en posiciones abiertas el desperdicio de un solo tiempo puede tener consecuencias funestas. La decisión debe fundarse en el examen a fondo de la posición, y considerarla detenidamente valorizando sus características más importantes.

Todavía no hace mucho tiempo que la siguiente variante de la defensa semiesclava era muy temida:

II. ELIMINACIÓN DE PIEZAS ACTIVAS CONTRARIAS

En el capítulo cuarto hemos tratado de los diversos medios para limitar la efectividad de las piezas contrarias. Una manera radical de anular los efectos de las más molestas piezas del adversario, tanto atacantes como defensoras, es su eliminación por cambio, y a veces por sacrificio, de piezas propias.

Diagrama núm. 352

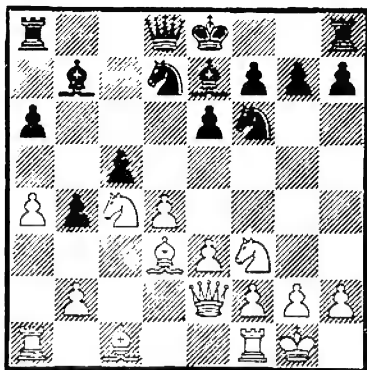


JOFFEN - JAEGER
(Berlín, 1953)

En la posición del diagrama número 352 las blancas tienen evidente superioridad posicional, pero los puntos débiles del bando negro están bien defendidos y no parece fácil reforzarla o aumentarla. Sin embargo, la jugada 1. **D5C!**, decidió rápidamente. Las negras no pueden rehuir el cambio de damas, toda vez que la retirada 1. ... **D2D** permitiría 2. **D6A**. Pero después de 1. ... **D×D**; 2. **T×D**, **RIC**; 3. **T7A**, la irrupción de una torre en la séptima provoca el desmoronamiento de la posición negra: 3. ... **A1T**; 4. **C×P**, **T2T**; 5. **P×P**, **T5T**; 6. **P7C**, **C2T** (6. ... **T×C**; 7. **C5T+**, **R2T**; 8. **P8C=D+**); 7. **T5T!**, y las negras abandonaron.

En la posición del diagrama número 353 el alfil negro de 2R impide

Diagrama núm. 353



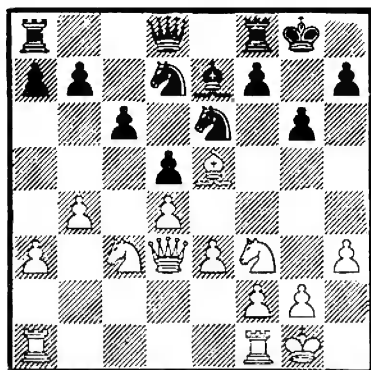
PACHMAN - GRUENFELD

(Praga, 1946)

la irrupción del caballo blanco en la casilla 6D. Por ello la partida continuó 1. **P4R**, **P×P**; 2. **P5R**, **C4D**; 3. **A5C!**, **D2A** (3. ... **A×A**; 4. **C6D+** y 5. **C6D×A**); 4. **TD1A**, **C4A**; 5. **A1C**, **O-O** (5. ... **P3T**; 6. **A×A**, **R×A**; 7. **C6D**); 6. **A×A**, **D×A** (6. ... **C×A?**; 7. **A×P+**, **R×A**; 8. **C5C+**); 7. **C6D!**. El cambio y eliminación consiguiendo del alfil defensor permite que, finalmente, un caballo blanco pueda instalarse en la casilla clave 6D, ganando la calidad, toda vez que no es posible 7. ... **C×P** ni 7. ... **C6C** por la respuesta 8. **D2A**. De pues de 7. ... **P6D**; 8. **D1D**, **TD1A**; 9. **C×T**, **T×C**, las blancas impusieron la ventaja material: 10. **T4A**, **P4TD**; 11. **A×P**, **C3C**; 12. **T4D**, **C3C×P**; 13. **A2A!**, **C3C**; 14. **D2D**, **A×C**; 15. **P×A**, **C3C2D**; 16. **T1A1D**, **P3C**; 17. **P4A**, **T2A**; 18. **D3R**, **C3C**; 19. **D3CR**, **C4A2D**; 20. **A1C**, **C5T**; 21. **T4D2D**, **C5T4A**; 22. **P4T**, **P5T**; 23. **P5T**, **R2C**; 24. **P×P**, **PT×P**; 25. **R2C**, **T1A**; 26. **P5A!**, **PR×P**; 27. **A×P**, y las negras sobrepasaron el tiempo de reflexión.

La posición del diagrama num. 354 nos presenta un instructivo ejemplo. Las negras jugaron pasivamente 1. ... **P3TD**, y después de 2. **A2T** **P4AR**;

Diagrama núm. 354

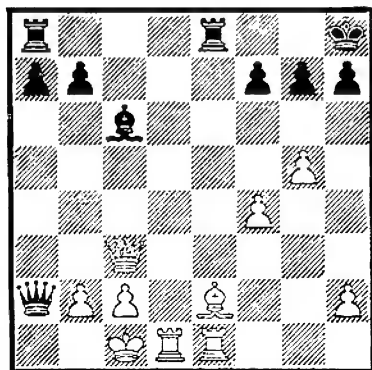


LIPNITZKI - SAIGIN

Juegan las negras

3. C2D, C3A; 4. C3C, P3C; 5. TR1A, D2D; 6. T2A, C5R; 7. TD1AD, C1D; 8. C4T!, las blancas ganaron atacando el flanco de dama; el alfil 2TR desempeña un importante papel agresivo y defensivo. Las negras debían haber jugado 1. ..., C×A!; 2. C×C, A3D; 3. C3A, P4AR; 4. P5C, P4C!, con amenazador contraataque en el flanco de rey. El oportuno cambio del activo alfil blanco modifica profundamente el desarrollo de la lucha.

Diagrama núm. 355



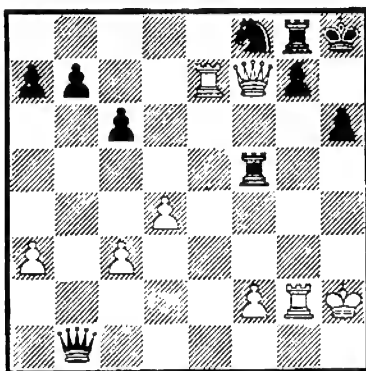
BLACKBURNE - SUCHTING

Juegan las negras

En la posición del diagrama número 355 las negras continuaron, erróneamente, 1. ..., D8T+?; 2. R2D, TD1D+; 3. A3D, y la partida terminó con empate. Sin embargo, podían ganar eliminando previamente el importante alfil defensor: 1. ..., T×A; 2. T×T, D8T+; 3. R2D, T1D+, etc.

La eliminación de piezas defensivas permite llegar con mucha frecuencia a posiciones de mate. En la segunda parte de esta obra el lector hallará numerosos ejemplos. Aquí nos limitamos a un par de ellos, no muy difíciles.

Diagrama núm. 356



ALAPIN - LEWITZKI

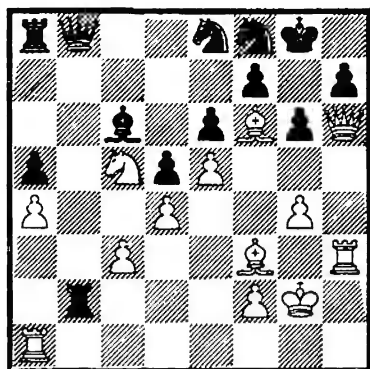
Juegan las blancas

Diagrama núm. 356: Las blancas jugaron 1. D8R?, y perdieron. En cambio, eliminando la torre defensora ganaban en seguida: 1. D×T+, R×D; 2. T7R×P+, R1T; 3. T8C+, R2T; 4. T2×C mate.

Diagrama núm. 357: Las blancas ganaron sacrificando la dama a fin de eliminar un caballo defensor: 1. D×C+ (no 1. D×PT+?; C×D; 2. T×C, C×A!; 1. ..., R×D; 2. T×P, C×A; 3. P×C, R1C; 4. TD1TR, etc.

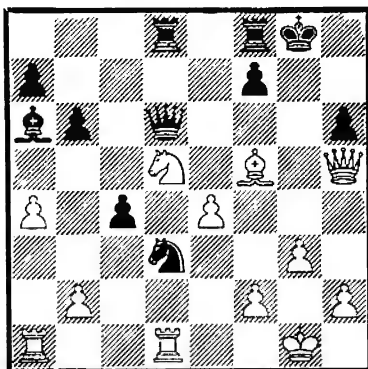
La eliminación de piezas que contribuyen a la defensa casi siempre va unida a otros motivos tácticos.

Diagrama núm. 357



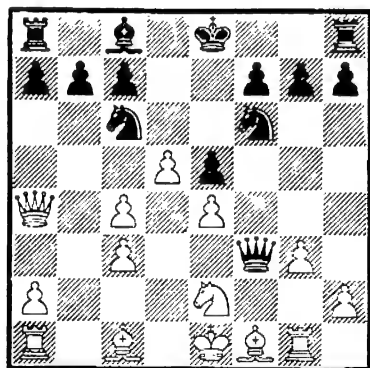
SCHWARZ - SZELES
(Budapest, 1956)

Diagrama núm. 359



NIKITIN - VLASSOV
(Correspondencia, 1948)

Diagrama núm. 358



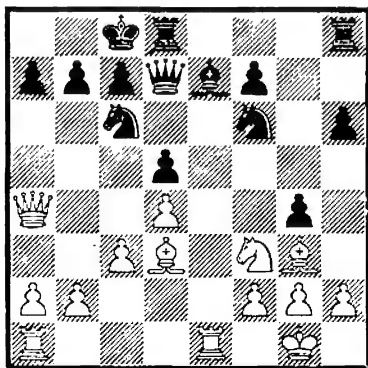
N. N. - BURN
Juegan las negras

En la posición del diagrama número 358 se combina con un «tenedor» de caballo: 1. ..., C×PR!; 2. P×C, D7A+!; 3. RID, D×C+; 4. A×D, C×PA+, ganando las negras por su ventaja de peones.

Diagrama núm. 359: Las blancas sacrifican calidad, 1. T×C, P×T, para eliminar un molesto caballo, y

en la siguiente jugada abandonan un caballo propio para encaminar la dama contraria hacia una casilla peligrosa, en la cual es capturada tras una serie de jaque.: 2. P5R, D×C; 3. D×PT, TRIR; 4. A7T+, RIT; 5. A×P+, RIC; 6. A7T+, RIT; 7. A4R+, RIC; 8. D7T+, R1A; 9. D8T+, R2R; 10. D6A+, R1A; 11. A×D, T×A; 12. P4A, A2C; 13. T1R. Las negras abandonaron.

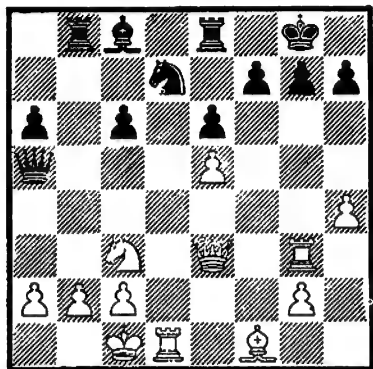
Diagrama núm. 360



KERES - ALEXANDER
(Hastings, 1954/55)

Es muy interesante la posición del diagrama núm. 360. Con dos sorprendentes jugadas las blancas eliminan el caballo defensor de 3AD, sin sufrir pérdidas de tiempo: 1. **C5R!!**, **C×C**; 2. **A5A!**, **D×A**; 3. **T×C**. Sólo se puede evitar el mate devolviendo la pieza, por ejemplo, 3. ..., **D2D**; 4. **D×P**, **D1R**; 5. **TD1R.**, **R2D**; 6. **D×P**, etcétera. La partida continuó 3. ..., **D6D**; 4. **T×A**, **T2D**; 5. **T3R**, **D3T**; 6. **D×D**, **P×D**; 7. **A5R**, y las negras abandonaron.

Diagrama număr. 361

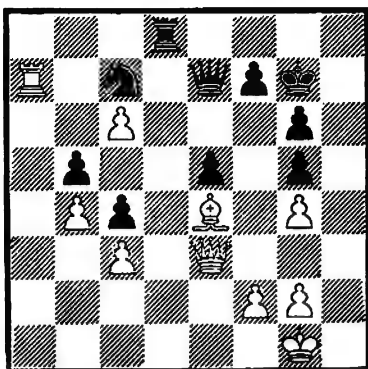


KERES - SZABO
(Rusia-Hungria, 1955)

En la posición del diagrama número 361 las blancas tienen buenas perspectivas de ataque, sólo empañadas por la debilidad de su peón de rey, que a pesar de todo, debe conservarse. En lugar de una jugada pasiva, que permitiría a las negras pasar al contraataque, sacrificaron calidad para eliminar el caballo negro, pieza maestra en la posición contraria: 1. T×C, A×T; 2. A3D, P3TR; 3. D4A (no 3. D×P por 3. ..., D×PR. En cambio, es también fuerte 3. D4R, para si 3. ..., P3C; 4. T×P+!, o bien 3. ..., R1A; 4. T×P), 3. ..., R1A (la amenaza era 4. D6A); 4. T×P!, R×T; 5. D6A+, R1A (o bien 5. ..., R1C; 6. D×PT, seguido de

A7T+ A6C+, etc.); 6. A6C, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 362

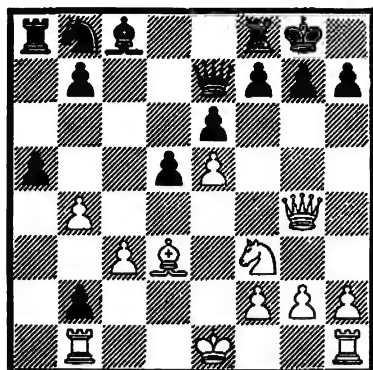


BISCHEV - SMISLOV
(XX Campionato Russo)

El pilar que mantiene la solidez de la posición negra es, en la posición del diagrama núm. 362, el caballo situado en la casilla 2AD. Tras su eliminación, las blancas ganaron los peones del flanco de dama y vencieron con relativa facilidad: 1. **D6C, T1AD** (si 1. ..., T8D+ sigue 2. R2T, D3A; 3. D×C, D5A+; 4. P3C, D×PA+; 5. A2C, T7D; 6. D×PA+, D×D; 7. T×D+, R×T; 8. P7A); 2. **T×C!, D×T**; 3. **D×P, T1TD**; 4. **D×P, D1D**; 5. **D5D, T8T+**; 6. **R2T, D1TR+**; 7. **R3C, D5T+**; 8. **R3A, D7T**; 9. **D2D, T8CR**; 10. **R2R, D5T**, 11. **A3A, D8T**; 12. **D6D!**. La partida se prolongó todavía unas veinte jugadas, pero finalmente, las negras abandonaron.

En la posición del diagrama número 363 las blancas amenazan el conocido sacrificio $A \times PT+$. Sin embargo, las negras quisieron ignorarlo y jugaron 1. ..., $P \times P!$; 2. $A \times P+$, $R \times A$; 3. $D5T+$, $R1C$; 4. $C5C$, $D \times C!$ (eliminación de la más importante pieza de ataque en este momento); 5. $D \times D$, $P \times P$; 6. $O-O$, $C3A$, y la masa de peones unidos en el flanco de

Diagrama núm. 363

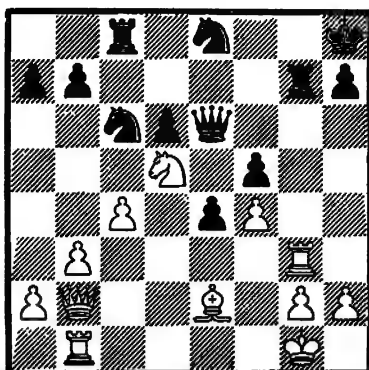


CHARLTON - ROSENBERG
(Olimpiada 1957)
Juegan las negras

dama decidió la partida a favor de las negras: 7. P4T, P3A, 8. P×P, T×P; 9. P4A, T7T; 10. D3C, C5D; 11. D3D, P4R; 12. P×P, T×T+; 13. D×T, P7A; 14. R2T, C6A+; 15. P×C, A4A, y las blancas abandonaron.

En la posición del diagrama número 364 las blancas valorizaron su

Diagrama núm. 364



DOBIAS - PROKOP
(Praga, 1939)
Juegan las blancas

superioridad posicional forzando el cambio del caballo defensor situado en 1R: 1. A5T! (amenaza A×C seguido de D×T mate), 1. ..., D3T (1. ..., D2D; 2. A×C, T×A; 3. C6A); 2. A6C!, R1C (2. ..., P×A; 3. T3T); 3. A×C!, T×T; 4. P×T, T×A; 5. C6A+, R2A; 6. C×T, R×C; 7. T1D, y las blancas ganaron.

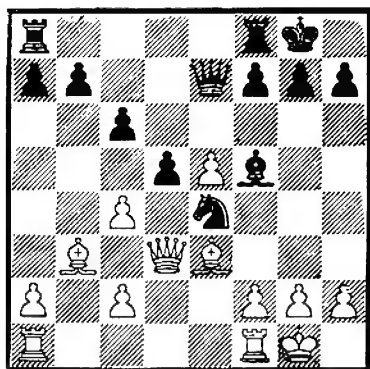
III. EL PASO AL FINAL

En el carácter estratégico de una posición influye muy corrientemente una eventual maniobra de cambios para pasar al llamado «final de partida». Exceptuando las tranquilas posiciones de claro empate, el paso al final siempre ha de resultar más o menos ventajoso para uno de los bandos. El forzar el paso hacia un final favorable constituye un importante elemento táctico, que puede contener maniobras o combinaciones con otro tipo de elementos tácticos. Veamos algunos ejemplos.

En la posición del diagrama número 365 las blancas, sin temer la amenaza C6C, jugaron 1. P×P!, que

inicia una bonita combinación: 1. ..., C6C; 2. A5C, D×A (2. ..., A×D?; 3. A×D, TR1R; 4. P×A, C×T; 5. A4C, P4AD; 6. A1R, ganando las blancas dos piezas a cambio de una torre); 3. D×C, D×D; 4. PA×D, A5R; 5. P6D, TD1R (parece que a la larga las blancas van a perder los dos peones tan osadamente avanzados. Pero Duras tenía todavía dos jugadas en reserva); 6. P7D!, T2R (6. ..., T1D; 7. P6R, P×P; 8. A×P+, R1T; 9. T×T+, T×T; 10. A7A, T1D; 11. T1R!, T×P; 12. T×A, ganando); 7. T×P!, T2R×T; 8. A×T+, R×A; 9. T1AR+, R2R; 10. T×T, R×P, y las blancas impusieron la ventaja de la calidad. A través de estas diez jugadas prác-

Diagrama núm. 365

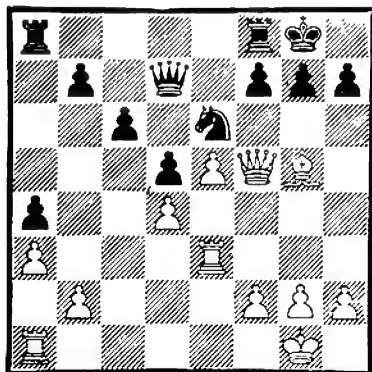


DURAS - WOLF
(Nuremberg, 1906)

ticamente forzadas, la partida pasó de un complicado medio juego a un final fácilmente ganado.

El paso al final es muy conveniente cuando un bando posee superioridad material o posicional, mayormente si el adversario tiene posibilidades de contraataque.

Diagrama núm. 366

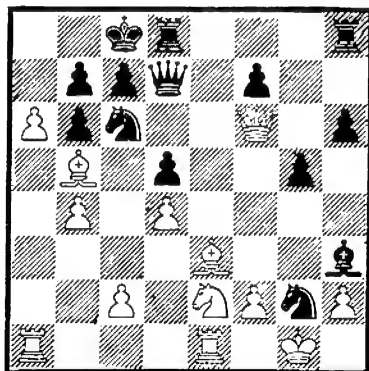


SMISLOV - KERES
(1941)
Juegan las negras

En la posición del diagrama número 366 los peones blancos de 3TD,

2CD, 4D y 5R están situados desfavorablemente para el final (en casillas negras con alfil del mismo color). En cambio, las blancas tienen posibilidades de ataque jugando A6A seguido de T3CR. Keres jugó 1. ..., C4A!, que por lo menos logra nivelar. Siguió 2. P4CR (era preferible 2. D4A, C5R; 3. A4T, P3A, o bien 3. P3A, C7D seguido de 4. ..., C5A. Pero Smislov apreció erróneamente la posición, y provocó el final en la creencia de que le era favorable), 2. ..., D×D; 3. P×D, P3A!; 4. P×P (o bien 4. A×P, C5R; 5. A4T, T×P, o 4. P×C, P×A; 5. T3AR, P5C; 6. T4A, P4T, seguido de P4CR), 4. ..., C5R; 5. P×P (5. A4T, P×P; 6. A3C, C7D, con ventaja para las negras), 5. ..., T×P; 6. A7R, R×P; 7. P3A, C7D, y las negras pudieron valorizar su superioridad posicional en el final (sólida situación de peones y un buen caballo contra un alfil malo).

Diagrama núm. 367



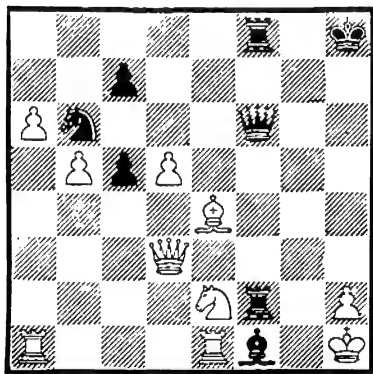
LADYSCHENSKI - KAJEM
(Torneo de Candidatos para el Campeonato Ruso 1948)
Juegan las negras

Diagrama núm. 367: Las negras tienen un peón de ventaja, y además pueden ganar calidad. Pero la victoria sería problemática después de 1. ..., C×T; 2. P×P+, R×P; 3.

A C+, D D, 4. T7T+, R T, 5. D D, etc. Por ello eligieron un camino mas seguro, forzando el cambio de damas: 1. ..., D3R; 2. D D+ (2. P P+, R P; 3. A C+, R A!); 2. ..., P D; 3. TRIAD (3. P7T, R2D); 3. ..., R1C; 4. A2D, C5T; 5. T3T, C2T; 6. T A, C A; 7. T1T, P P; 8. T P, R2C, y las negras ganaron.

En posiciones de doble filo, con superioridad material para uno de los bandos, es aconsejable para este simplificar con vistas al final, para eludir las posibles consecuencias que la complicación del juego pueda proporcionar al adversario. El paso al final puede constituir tambien una tabla de salvación en posiciones apretadas, en la que no se aprecia con claridad la manera de rechazar el acoso adversario.

Diagrama num. 368

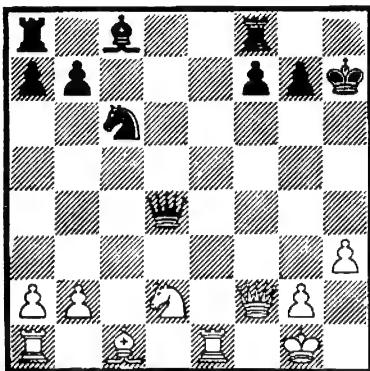


LA ANS - QUESADA

En el diagrama num. 368 reproducimos una posición en la cual las negras pueden ganar por camino diversos, uno de ellos jugando D2C. La partida siguió: 1. D3AD!, T X C (1. ..., A X C??; 2. D3TR+); 2. D D+, T X D; 3. T X A!, T X T+; 4. T X T, T A; 5. T7A!. El paso al final ha costado una pieza a las blancas, pero el peligroso peón TD y la activa situación de la torre permiten aspirar al empate. Continuo 5. ..., C X P; 6.

P7T, T1R!; 7. T7D. Las negras debían contestar aquí 7. ..., C3C, para asegurarse las tablas, por ejemplo, 8. T X P, T1T; 9. T7CD, P5A!; 10. T X C, T X P; 11. T6TD, T2CD, etc. Pero inesperadamente jugaron 7. ..., C6A?, error que aprovecharon las blancas para ganar: 8. P6C!, P X P; 9. T7CD, T8R+; 10. R2C, T8TD; 11. T8C+, R2C; 12. P8T=D, T X D; 13. T T, etc.

Diagrama num. 369



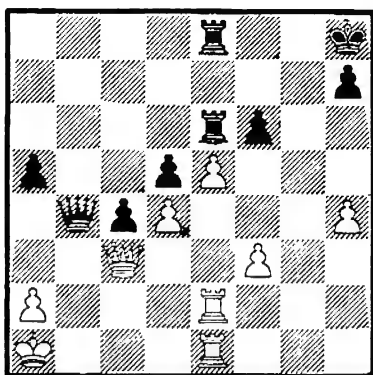
IUDOVITSCH - RAVINSKI (Semifinal Campeonato Ruso 1946)

En la posición del diagrama número 369, si las blancas van al final cambiando las damas, quedarían en posición inferior (1. D X D, C X D, amenazando 2. ..., C7A). Pero pueden evitar esta desfavorable liquidación, y aprovechar la expuesta situación de la dama negra para activar el desarrollo: 1. T3R!, R1C; 2. C3A, D4D; 3. A2D, A4A; 4. A3A, TR1R; 5. TD1R, T X T; 6. D X T, amenazando 7. A X P, R X A; 8. D5C+. En lugar de la respuesta exacta, 6. ..., P3A, que permitiría sostener la posición, las negras contestaron 6. ..., D3D; 7. D5C, D3C (7. ..., A3C; 8. P4TR); 8. D4T, A3R; 9. C5R!, C X C; 10. T X C (las negras ya no podrán impedir la presión contra su punto 2CR), 10. ..., D8C+; 11. R2T, A4A; 12. D4D, R1A; 13. T1R, y las negras abandonaron.

Cuando es inevitable el paso al final es muy importante saber apreciar cual puede ser el tipo más favorable. Sucede a menudo que al efectuarse los cambios es factible elegir entre un final de torre, de dama o de peones, indistintamente.

En el diagrama núm. 370 la posición de las blancas es visiblemente inferior. No obstante, después de 1. D×D, P×D; 2. P4A, podían entrar en un sostenible final de dos torres por bando. En lugar de ello jugaron 1. D2C?, P×P; 2. D×D (no 2. T×P por 2. ..., D×T+), 2. ..., P×D; 3. T×P, T×T; 4. T×T (después de 4. P×T, R2C las negras deben ganar, toda vez que su rey bloqueará los peones centrales blancos), 4. ..., T×T; 5. P×T, P5D; 6. P6R, R2C; 7. P4A, R3A; 8. P5A, P6D; 9. R2C, P4T!, y las blancas abandonaron, ya que se encuentran «zugzwang» (10.

Diagrama núm. 370



TAIMANOV - BOTVINNIK
(Match 1953)

R1C, P6C; 11. P×P, P×P; 12. R1A, R2R).

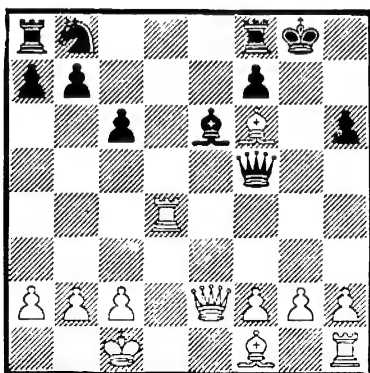
IV. OTRAS FORMAS DE CAMBIOS PRACTICOS

Aparte los motivos que hemos tratado en los dos apartados anteriores (eliminación de piezas activas del contrario, y paso al final) existen otros con fundamento distinto. Uno de ellos es la creación o aprovechamiento de líneas despejadas (véase «Propiedades de las piezas» en el capítulo segundo). A mayor abundamiento, reproducimos aquí todavía dos típicos ejemplos.

Diagrama núm. 371: Las blancas ganaron jugando 1. D3A!. No es posible 1. ..., D×D; 2. P×D, y la columna caballo rey abierta a favor de la TR blanca decide: 2. ..., T1R; 3. T1C+, R1A; 4. A3D, C3T; 5. A7T, etcétera. Otra jugada, por ejemplo 1. ..., T1R, tampoco basta por 2. T4AR, D2T; 3. A3D. Por ello las negras abandonaron.

Diagrama núm. 372: Parece que el alfil blanco sea una pieza importante para el ataque, combinándolo con el

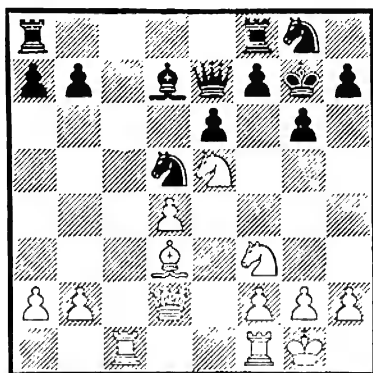
Diagrama núm. 371



BRINCKMANN - PREUSE
Juegan las blancas

avance P4TR-P5T. No obstante, Capablanca tuvo otra idea, y logró rápida ventaja material cambiándolo por el caballo 4D contrario, con el

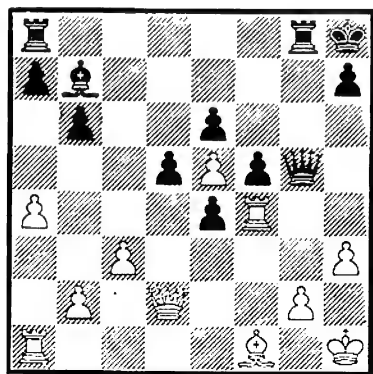
Diagrama núm. 372



CAPABLANCA - ALEKHINE
(San Petersburgo, 1913)

fin de penetrar con la torre en la séptima fila: 1. A4R!, A4C; 2. T1R (se amenaza C×PC, seguido de A×C); 2. ..., D3D; 3. A×C, P×A; 4. D5T, P3TD; 5. D7A, D×D; 6. T×D (amenaza 7. C5C, C3T; 8. C6R+); 6. ..., P3T; 7. T×PC, TD1A; 8. P3C, T7A; 9. P4TD, A7R; 10. C4T (amenaza C×PC); 10. ..., P4TR; 11. C4T×P, T1R; 12. T×P+, R3T; 13. P4A, P4T; 14. C4T, y las blancas ganaron.

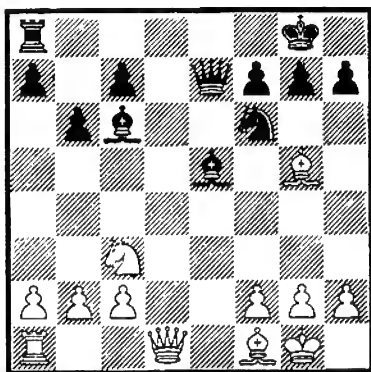
Diagrama núm. 373



RUBINSTEIN - ALEKHINE
(Dresden, 1926)

Un motivo justificado es el cambio de una pieza mal situada por otra activa del adversario. En la posición del diagrama núm. 373 Alekhine aprovechó la debilidad de las casillas blancas 5R y 2CR para forzar el cambio de su alfil pasivo: 1. ..., D2C! (para desviar la dama blanca de la defensa del punto 2CR); 2. D4D, A3T!; 3. T2A, D6C; 4. T2AD, A×A; 5. T×A, y la ventaja posicional de las negras es evidente.

Diagrama núm. 374

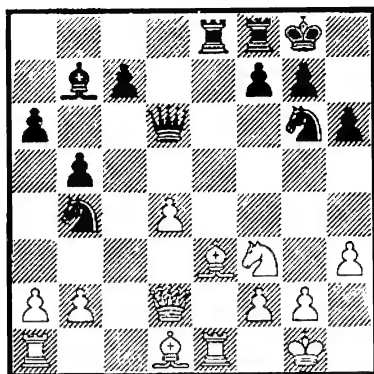


STEINITZ - NOA
(Londres, 1883)
Juegan las blancas

En posiciones inferiores es aconsejable el cambio de piezas ligeras, si como consecuencia de ello quedan sobre el tablero alfiles de distinto color. Un sencillo ejemplo lo reproduce la posición del diagrama número 374, en la cual las blancas jugaron 1. C5D, A×C; 2. A×C, D×A; 3. D×A, T1D; 4. D4R, A×PC; 5. T1R, A6T; 6. A3D, P3C; 7. D5R, y la partida fue considerada tablas. Las negras están mejor, pero en este tipo de posiciones no se puede valorizar el peón de ventaja, a menos que el bando inferior juegue incorrectamente.

Es interesante la maniobra de cambio que se produce en la posi-

Diagrama núm. 375



SEREBRISKI - POGREBYSKI

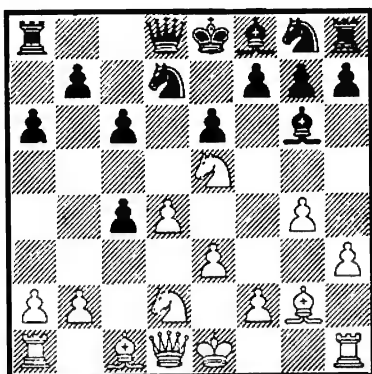
(Campeonato de Ucrania, 1948)

Juegan las negras

ción del diagrama núm. 375. Las negras no temen ceder al contrario el par de alfiles, desprendiéndose al mismo tiempo de un activo alfil propio: 1. ..., A×C1; 2. A×A, C5T; 3. A1D, D3CR; 4. P3C, C4D; 5. R2T, C4A; 6. A2A, D3AR. Ahora aparece claro el objetivo perseguido por las negras. Al dominar la columna de rey (T2R seguido de TR1R) fuerzan el próximo cambio, y las blancas quedan con un alfil «malo» contra un caballo fuerte y centralizado: 7. A×C, D×A; 8. TE1A, T2R; 9. P4A, TR1R; 10. A2A, T×T; 11. T×T, T×T; 12. A×T, D5R, con clara ventaja posicional de las negras.

Muchas veces no es tan sencillo determinar cuál de las piezas contrarias debe cambiarse para lograr ventaja. En la posición del diagrama núm. 376 me encontré ante la posibilidad de tomar el alfil 3CR o el caballo 2D. La primera posibilidad es interesante, ya que permite quedar a las blancas con el par de alfiles. Pero el caballo de 2D es muy importante para las negras, toda vez que protege la casilla débil 3CD, y posibilita (caso de 1 C×A) la rup-

Diagrama núm. 376

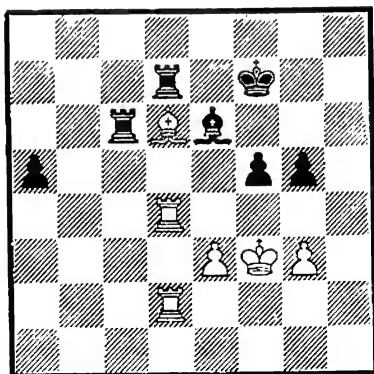


PACHMAN - SAJTAR

(Bucarest, 1949)

tura P4R. Por ello me decidí por 1. C×C1, D×C; 2. C×P, D2A (2. ..., A5C+; 3. R2R); 3. A2D (amenaza 4. A5T), 3. ..., P4TD; 4. P4R, y la superioridad de las blancas es ostensible (dominio del centro, limitación de efectividad del alfil negro en 3CR), pudiendo imponerla pronto en el transcurso de la partida.

Diagrama núm. 377

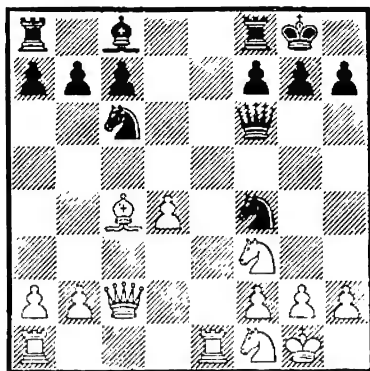


RUBINSTEIN - TARTAKOWER

(Viena, 1922)

Juegan las blancas

Diagrama num. 376



S. - ANDERSEN

(1864)

Juegan las negras

La posición del diagrama num. 377 podría figurar dignamente en un libro de finales. Es interesante ante la forma con que las blancas llevan a cabo un plan de cambios para salvar una posición sumamente difícil. Las negras tienen el fuerte PTD libre, aunque por existir alfiles de distinto color no es tan decisivo. La debilidad de las blancas consiste en los dos peones aislados que flanquean y protegen al mismo tiempo

a su rey. La partida siguió 1. **P4R!**, **T6A+**; 2. **T2-3D** (2. **T4-3D?**, **T-A**), 2. ..., **T-T+**; 3. **T-T**, **P5T** (al parecer, la clavada del alfil blanco es decisiva. Después de 4. **P-P**, **A-P**; 5. **T2D**, **P6T**; 6. **A4C**, **T2C!**; 7. **A5A**, **T6C+**; 8. **R2A**, **T7C**; 9. **R3R**, **P7T!**, las negras ganarían), 4. **R3R**, **P-P**; 5. **R-P**; **P6T**; 6. **A-P!**, **A5A+**; 7. **R-A**, **T-T**; 8. **A1A**, **T4D+**; 9. **R4R**, **R3R**; 10. **P4C!**, y la partida terminó en tablas unas treinta jugadas más tarde. Después de diez jugadas más o menos forzadas para ambos bandos, en el transcurso de las cuales se cambia considerable material, las blancas perdieron la calidad, pero llegaron a una posición teórica de tablas.

Una especial maniobra de cambio es la llamada «sacrificio aparente». Consiste en el sacrificio de determinado material (piezas o peones), que se recupera inmediatamente con ventaja material o posicional.

En la posición del diagrama número 378 las negras jugaron 1. ..., **C×PC**; 2. **R×C**, **D×C+** (doble sacrificio aparente, toda vez que si 3. **R×D** sigue 3. ..., **C×P+**); 3. **R1C**, **C×P**; 4. **D3D**, **P4CD**; 5. **D×C**, **A2C**, y las blancas se rindieron. En los capítulos anteriores hemos visto numerosos ejemplos de sacrificios aparentes.

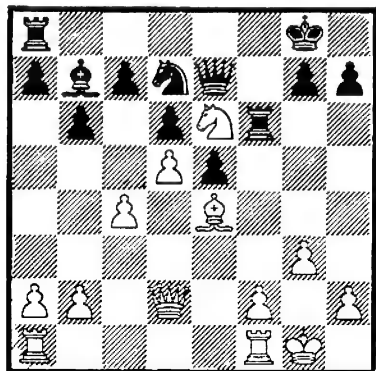
SECCIÓN DE PARTIDAS

DEFENSA HOLANDESA

BOTVINNIK - KAN

1. P4D, P3R; 2. P4AD, P4AR; 3. C3AR, A5C+; 4. A2D, AxA+; 5. DxA, C3AR; 6. P3CR, P3CD?; 7. C3A, P3D (7. ..., A2C; 8. P5D!); 8. A2C, A2C; 9. O-O, D2R; 10. P5D!, P4R; 11. P4R!, PxP; 12. C5CR, CD2D; 13. CDxP, O-O; 14. C6R, CxC; 15. AxC, T3A.

Después de 15. ..., T3A; 16. TD1R y 17. P4A las blancas conseguirían rápida ventaja, toda vez que las piezas negras quedarían muy separadas del centro de la lucha.



BOTVINNIK - KAN

16. D2A!.

No es bueno jugar en seguida 16. CxPA por la respuesta 16. ..., T1AD; 17. C5C, TDxP. Con la jugada del texto son dos los peones amenazados, y uno de ellos caerá necesariamente.

18. ..., T3T; 17. CxPA, T1AD; 18. C5C!.

Por lo general, a la ganancia de un peón sigue cierto contrajuego del adversario. Por otra parte, las blancas no podían jugar 18. C6R por 18. ..., C3A; 19. A2C, CxPD; o bien 19. D2R, CxA; 20. DxA, TxC!. Dos típicas clavadas de los peones de dama y alfil dama blancos.

18. ..., P3T; 19. C7T!.

El segundo tema de las blancas es evitar que el caballo quede arrinconado en una casilla desfavorable (3TD).

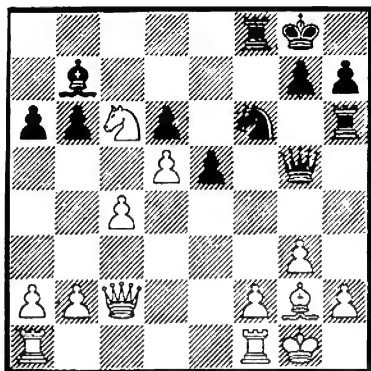
19. ..., T1A; 20. C6A, D4C.

La última esperanza de las negras se concreta en el ataque por el flanco de rey.

21. A2C, C3A?.

Sólo así podían las negras reforzar su presión en el flanco de rey;

caso contrario, las blancas irían imponiendo su superioridad en el flanco de dama, lenta pero seguramente. Mas la jugada del texto permite a las blancas forzar el paso a un final favorable, prácticamente ganado.



BOTVINNIK - KAN

22. D5A1, D4T.

Si 22. ... DxD sigue 23. C7R+ y CxD, cayendo el peón de dama negro.

23. DxD, CxD; 24. P4...1.

Una nueva línea. Si 24. ... P P, seguiría 25. P4CR, P6A (25. ... C3A; 26. P5C); 26. P C, P A; 27. C7A+ y mate a la siguiente.

24. ... T1R; 25. TD1R.

Especulando con la debilidad de las negras en la octava fila. Las blancas amenazan P < P y P4CR, ganando una pieza, y por ello las negras deben efectuar el cambio AxC. El peon pasado resultante decidirá fácilmente el final. Siguió todavía 25. ... A C; 26. PxA, C3A; 27. P4CR! (desviación del caballo, para que no entorpezca el camino al peón libre 6AD). 27. ... C P; 28. P x P, C PR; 29. A5D+, R1T; 30. P7A, T3A (30. ... TIAD; 31. A7C); 31. A7C. Las negras abandonaron.

DEFENSA SICILIANA

BOLESZAWSKI - LISSITZIN
(XXIII Campeonato Ruso)

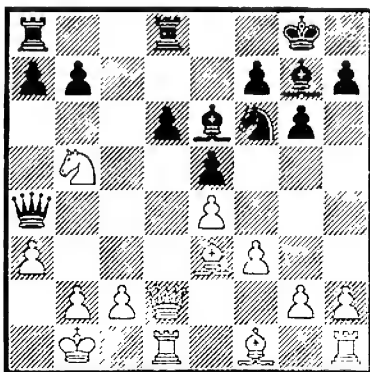
1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3D; 3. P4D, P x P; 4. C P, C3AR; 5. C3AD, P3CR; 6. A3R, A2C; 7. P3A, O-O; 8. D2D, C3A; 9. O-O-O, C x C; 10. A x C, D4T; 11. R1C, P4R; 12. A3R, A3R; 13. P3TD, TR1D?.

El plan preparatorio de la ruptura P4D es lógico y justo. Pero no es lo mismo apovar el avance del peon con una torre o con la otra. La continuación exacta es 13. ... TD1D!. Por ejemplo: 14. C5C, D D; 15. T D, P4D; 16. P P, C x P, y no vale 17. A P, por 17. ... C6A+; 18. R1A, A3T, etcétera.

14. C5C, D5T.

Después de la errónea jugada an-

terior no sería buena 14. ... DxD;



BOLESZAWSKI - LISSITZIN

15. T×D, y las blancas amenazan C×PD y C7A.

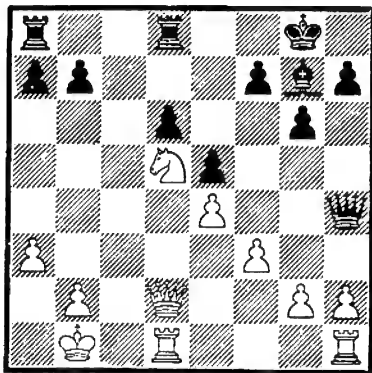
15. P4AD!!.

Sorprendente sacrificio del peón, que tiene como objetivo cambiar las dos piezas que defienden la casilla 4D de las negras.

15. ..., A×P.

Las negras deben tomar el peón que se ofrece. Caso contrario, ya no sería factible la ruptura P4D.

16. C3A!, D6C; 17. A×A, D×A; 18. A5C!, D3R; 19. A×C, D×A; 20. C5D, D5T.



BOLESIAWSKI - LISSITZIN

El diagrama refleja claramente el resultado de la maniobra iniciada en la jugada 15. Las blancas han ins-

talado un intocable y fuerte caballo en su casilla 5D, mientras el alfil negro del «fianchetto» carece de efectividad. El peón que las negras tienen de ventaja más bien estorba que favorece el juego de sus piezas. En el curso de la partida las blancas podrán abrir una línea en el flanco de rey y decidirán la partida a su favor por ataque contra el enroque contrario.

21. D2R, A1A; 22. D1A!.

No en seguida 22. P3CR, por 22. ... D6T, y los peones blancos quedarían bloqueados.

22. ..., TD1A; 23. P3CR, D4C; 24. P4TR!, D3T.

Si 24. ..., D×PC sigue 25. T2D y 26. T2C, ganando la dama.

25. P4C.

Amenaza 26. P5C, seguido de 27. C6A+ y P5T.

25. ..., P4CR; 26. P×P, D×P; 27. T5T, D3C; 28. P5C!.

Jugada decisiva. Contra 29. C6A+ las negras no tienen defensa.

28. ..., P3TR; 29. T×P!, D×PC.

Si 29. ..., A×T sigue 30. C7R+.

30. T5T!, y las negras abandonaron. A 30. ..., D3C sigue 31. D1T y 32. T1C.

DEFENSA INDIA DE REY

PACHMAN - KOPRIVA

(Campeonato de Checoslovaquia 1957)

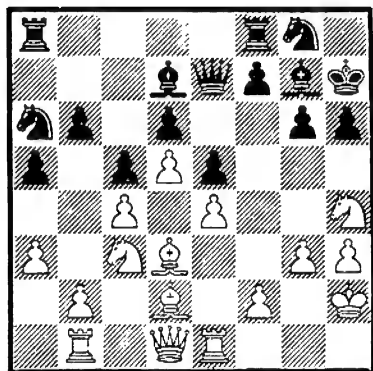
1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, A2C; 4. P4R, P3D; 5. A2R, O-O; 6. C3A, P4R; 7. O-O, P3A; 8. T1R, D2R; 9. A1A, A5C; 10. P5D, P4A; 11. P3TR, A2D; 12. P3TD, P4TD; 13. A2D, C3T; 14. T1C, P3C; 15. P3CR.

Bloqueado el flanco de dama es lógico que el centro de la lucha se traslade al de rey. Ambos contrincantes han de procurar la ruptura P4AR, motivo táctico que trataremos en la segunda parte de esta

obra, capítulo «Posiciones abiertas y posiciones cerradas». Las negras deben prepararla cuidadosamente, toda vez que si, por ejemplo, 15. ... C1R; 16. A2C, P4A; 17. P×P, P×P; 18. C5C!, el caballo blanco penetraría hasta la casilla 6R, aun a costa de la pérdida de un peón, ampliamente compensado por la posición.

15. ... P3TR; 16. C4TR, R2T; 17. R2T, C1C; 18. A3D!.

También para las blancas sería prematura la ruptura 18. P4A. Después de 18. ... P×P; 19. A×P, A4R (19. ... P4CR?, 20. C5A!); 20. C3A, P3A!, las negras nivelarían sobradamente el juego.



PACHMAN - KOPRIVA

Las negras tampoco pueden aún romper con P4A: 18. ... P4A?; 19. C×PC, R×C; 20. P×P+, A×P; 21. D4C+; o bien 20. ... R3A (20. ... R2T; 21. P6A+); 21. C4R+, R2A, ... D5T mate.

18. ... P3A?.

Esta jugada facilita la tan repetida ruptura P4A por parte de las blancas. Las negras no tienen posibilidad de desarrollar juego activo en el flanco de rey, pero por lo menos debían dificultar la acción del adversa-

rio. A tal efecto parece apropiada la jugada 18. ... DID, para si 19. P4A seguir 19. ... P×P; 20. A×P, P4CR.

19. P4A, DID.

Para no perder calidad después de 20. P5A, P4CR; 21. C6C, T2A.

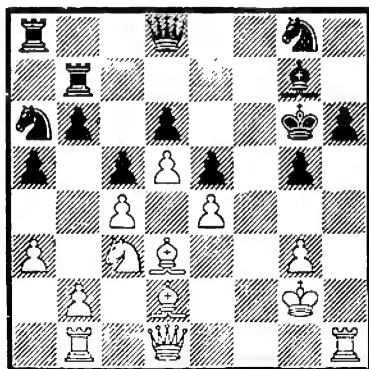
20. P5A, P4CR; 21. C6C, T2A.

Al parecer, las negras calcularon que después de 22. ... A1R y 23. ... T2C podrían eliminar el molesto caballo instalado en 6CR. Pero ello irrogaría la apertura de la columna TR, con fuerte ataque para las blancas.

22. P4TR, A1R; 23. T1TR, T2C; 24. R2C!.

Pero no 24. D5T? por 24. ... C2R; 25. P×P, C×C, y las negras irían completando el desarrollo, ganando un peón.

24. ... A×C; 25. P×A+, R×P; 26. P×P, PA×P.



PACHMAN - KOPRIVA

La continuación más natural del ataque parece 27. D5T+, R2T; 28. A×P. Pero calculé que siguiendo 28. ... D1R; 29. D4T, D3C, seguido de 30. ... A3A, las negras tendrían buenas posibilidades defensivas. El alfil

blanco de 3D no puede incorporarse al ataque, mientras el C1C de las negras protege eficientemente el punto débil 3TR.

27. A2R!.

Esta sorprendente jugada, que bloquea el camino a la dama propia, tiene doble significado. El alfil entra en juego y la posición negra será pronto insostenible, a pesar del peón de ventaja. A 27. ..., C3A sigue 28. A4C!, C×A; 29. D×C, y el ataque blanco progresaría rápidamente. Por ejemplo: 29. ..., D2D; 30. D5T+, R2T; 31. A×P, D2AR; 32. A×P!, D×D; 33. T×D, A×A; 34. TD1TR, etc. El principal objetivo de la maniobra 27. A2D es la eliminación del caballo negro que tan buen papel defensivo desempeña.

27. ..., R2T; 28. A4C, C2A.

Urge que el segundo caballo colabore en la defensa. Pero gracias al buen juego conjunto de sus piezas, el ataque de las blancas sigue progresando en la abierta columna TR.

29. A5A+, R1T; 30. D5T, C1R.

Perdería en seguida 30. ..., A3A; 31. D6C, C1R (o bien 31. ..., D2R); 32. T×P+, C×T; 33. T1TR, etc.

31. T2T!.

Mejor que 31. A×P, C1R3A; 32. D6C, D1R, y el cambio de damas sería obligado. La jugada del texto amenaza doblar las torres en la columna TR, seguido de D6C.

31. ..., A3A; 32. D6C, T2C; 33. T×P+, C×T; 34. D×C+, R1C; 35. A6R+, R1A; 36. T1AR.

Esta clavada decide inmediatamente. No es posible 37. ..., R2R, por 38. T×A, con desviación del caballo negro.

36. ..., TD2T; 37. A×P, T2AR; 38. C5C!.

No es necesario ganar la calidad, toda vez que las negras no disponen de jugada útil.

38. ..., R2R; 39. T×A!. Las negras abandonaron. Si 39. ..., C×T sigue 40. A×C+, T×A; 41. D×T+, R1R; 42. C7A+.

DEFENSA INDIA DE REY

SAEMISCH - KOLTANOWSKI

(Spa, 1926)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, A2C; 4. P4R, P3D; 5. P3A, CD2D; 6. A3R, O-O; 7. D2D, P4A; 8. CR2R, P×P? (8. ..., D4T); 9. C×P, C1R; 10. A2R, C4R; 11. O-O, C3AD; 12. TR1D, P4A; 13. P×P, P×P; 14. TD1A, R1T; 15. C3C, A3R; 16. C5D, A2A; 17. A6T.

Una conocida maniobra para eliminar el activo alfil de rey de las negras. Estas no han tratado bien la apertura (cambio injustificado de peones en la octava jugada, y pérdida de tiempos para llevar un caba-

llo a la casilla 3AD), y se encuentran ya en posición incómoda.

17. ..., P3R.

No puede tolerarse por más tiempo la presencia del caballo en la fuerte casilla 5D. Pero ello produce una seria debilitación del punto 3D de las negras.

18. A×A+, C×A; 19. C3A, D3C+; 20. R1T, TD1D; 21. D5C!.

La dama blanca ocupa aquí una

casilla fuerte. Si 21. ..., T1C7; 22. D6A, clavando el caballo 2C.

21. ..., C1R; 22. P5A!.

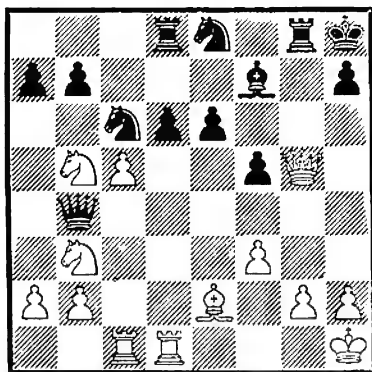
Maniobra para eliminar piezas defensivas del bando negro y abrir el juego en el flanco de dama. Despues de 22. ..., P-P; 23. T-T, D-T; 24. D-D, C-D; 25. C-P todas las piezas blancas están muy bien colocadas para una acción enérgica contra el flanco de dama. Con sus dos jugadas siguientes las negras intentan obtener contrajuego, pero tendrán que ceder un peón como mínimo.

22. ..., D5C; 23. C5C!, T1C7.
(véase diagrama)

Las negras obligan a la dama blanca a retirarse de su privilegiada posición. Pero no han previsto que su «sacrificio aparente» conduce a un final ganado.

24. D-TD!, C-D; 25. T4D, D-T;
26. C3C-D, P-P?.

Un cambio que facilita la penetración de la torre blanca. Aunque después de 26. ..., P4D las negras perderían el PTD sin compensación.



SAEMISCH - KOLTANOWSKI

27. T-P, P3TD; 28. T8A!, C2C.
O bien 28. ..., P-C; 29. T-C, P5C;
30. T7D.

29. C6D, P4R?.

Sin captar la amenaza principal. Pero tampoco servía 29. ..., A4T; 30. P4TD!, para seguir T8C, no pudiendo impedir las negras pérdida de material.

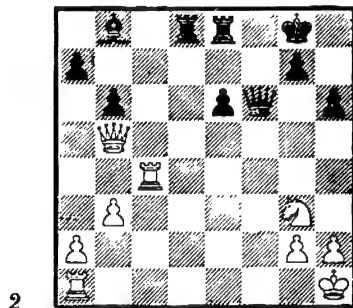
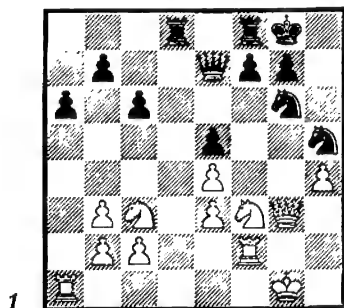
30. T-C. Las negras abandonaron.

EJEMPLOS PRÁCTICOS

Las soluciones en la pág. 307.)

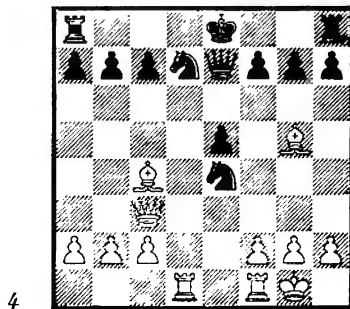
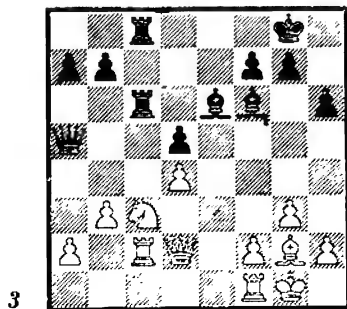
Ejemplos prácticos para el capítulo «El cambio de piezas»

I. GANANCIA DE MATERIAL



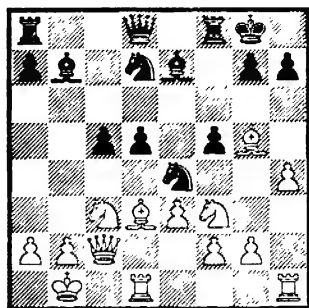
¿Como prosiguieron las blancas?

¿Es exacta la jugada 1. TIAR?

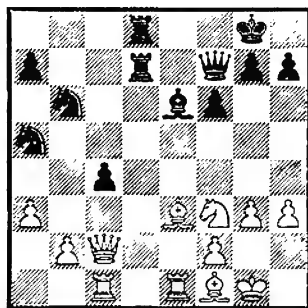


Las blancas ganan un peón.

Las blancas juegan y ganan.



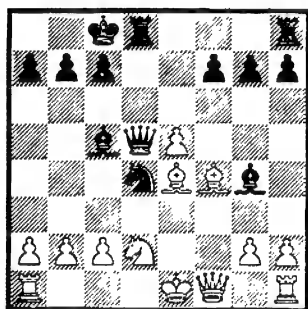
6



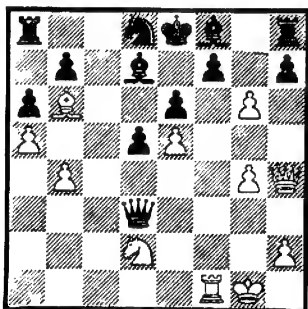
Las blancas juegan y ganan.

Las blancas juegan y ganan

II. ELIMINACIÓN DE PIEZAS ACTIVAS CONTRARIAS

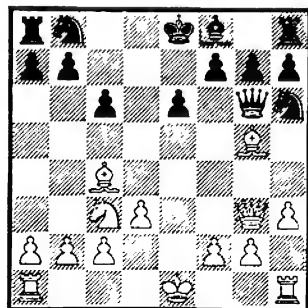


8

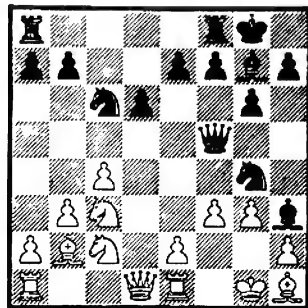


as negras juegan y fuerzan mate.

Las blancas dan mate en tres jugadas.



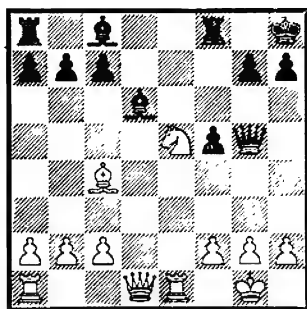
10



Las blancas juegan y ganan.

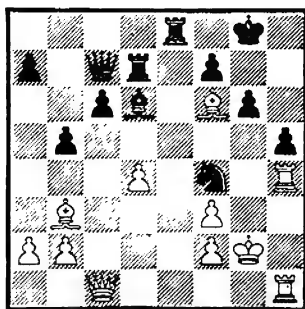
Las negras juegan y ganan calidad.

11



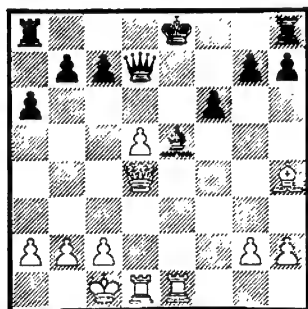
Las blancas juegan y ganan una pieza.

12



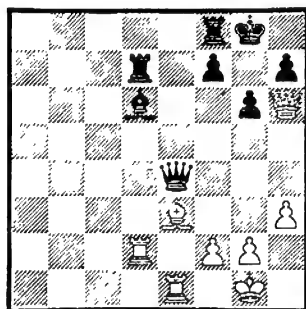
Las blancas juegan y ganan.

13



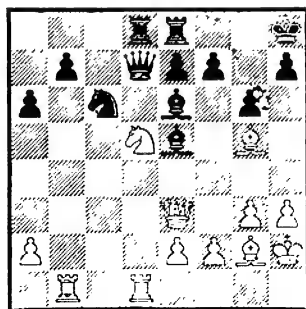
Las blancas juegan y ganan.

14



Las blancas juegan y ganan.

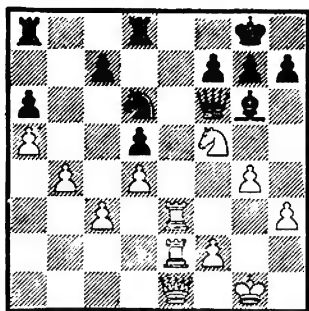
15



Las blancas juegan y ganan.

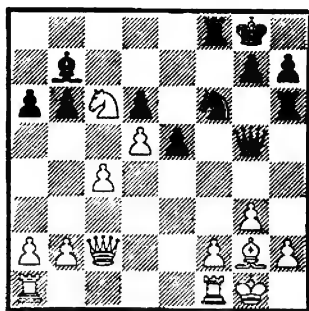
III. EL PASO AL FINAL

16



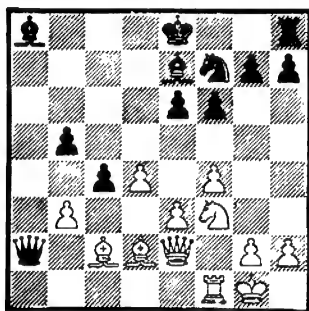
Las blancas juegan y ganan.

17



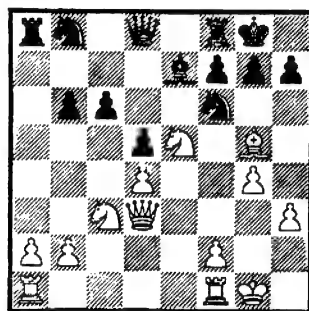
Las blancas juegan y ganan rápidamente.

18



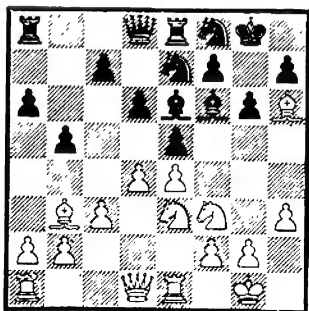
¿Es exacta la jugada 1. A3A de las blancas?

19



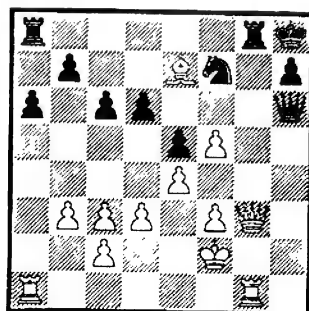
Las negras juegan y quedan con clara ventaja.

20



¿Como aprovecharon las blancas la debilidad del peón de rey negro?

21



¿Como continuaron el juego las blancas?

LOS PEONES

I. PROPIEDADES DEL JUEGO DE LOS PEONES

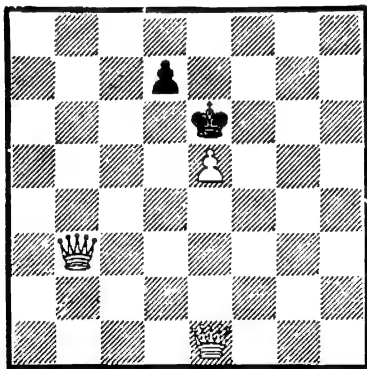
El peón es la pieza de menor movilidad, no obstante lo cual su situación en el tablero influye profundamente en la estrategia general de la partida. A pesar de su reducido radio de acción, los peones toman parte en muchas maniobras tácticas como factores activos. El más importante es, seguramente, la posibilidad de su transformación en otra pieza. De la creación de peones libres nos ocuparemos en los apartados II y III de este mismo capítulo.

También el peón puede ser aprovechado en diversos motivos tácticos ya conocidos por nosotros en el estudio de la efectividad de las piezas, con excepción de la clavada (privilegio de la dama, las torres y los alfiles). El «tenedor» de peon se produce a menudo ya en la apertura. Por ejemplo: 1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A4A, C3AR; 4. C3A, C×P!; 5. C×C. P4D, y las negras recuperan la pieza.

El peón puede dar jaque a la descubierta, vertical y diagonalmente. Por ejemplo, en las jugadas siguientes podemos ver el caso indicado en segundo lugar: 1. P4R, P4R; 2. P4AR, P×P; 3. C3AR, C3AR; 4. P5R, C4T, y ahora, con la usual jugada 5. D2R se impiden al contrario las jugadas de desarrollo P3D y P4D. Si 5. ... P3D, sigue 6. P×P+, y si 5. ... P4D, entonces la captura del peón negro

es «al paso». Este motivo, que se indica en forma abreviada «a.p.», posibilita una curiosidad: el jaque por dos piezas a la vez.

Diagrama núm 379

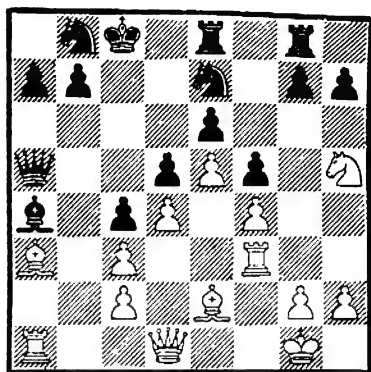


ESQUEMA

En el esquema del diagrama número 379, si las negras pretenden cubrir el jaque jugando P4D, las blancas toman el peon al paso, y el jaque lo dan ahora las dos damas blancas simultaneamente.

En los tres diagramas siguientes podemos contemplar ejemplos de aplicación del juego de peones en forma de importantes elementos tácticos.

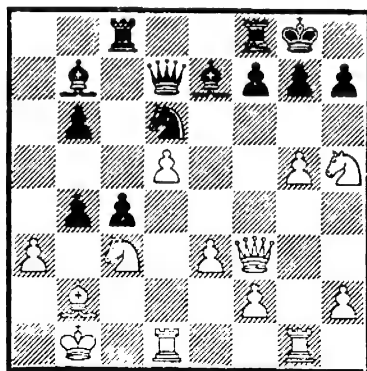
Diagrama núm. 380



GOIJAK - GAJDUK
(Moscú, 1949)

En la posición del diagrama número 380 las blancas ganaron gracias a un tenedor de peón: 1. C6A1, P×C; 2. P×P, y el caballo negro de 2R no puede retirar, e por la jugada 3. P7A. La partida siguió 2. ..., T1C1A; 3. A×C, T2A; 4. T3R, C2D; 5. A5T, T1R×A; 6. P×T, T×P; 7. D1R, y las blancas ganaron.

Diagrama núm. 381

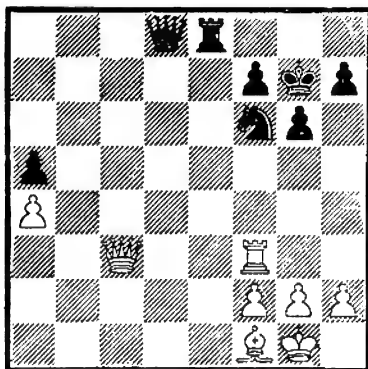


SZABO - TROIANESCU
(Wageningen, 1957)

Diagrama núm. 381: Szabo llevo a buen término una magnífica combi-

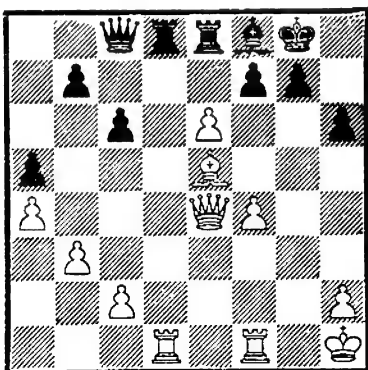
nación: 1. C6A+, A×C (si: 1. ..., P×C; 2. P×P+ —jaque a la descubierta con un peón—, R1T; 3. P>P, D4A+; 4. D×D, C×D; 5. P×A, C×P7R; 6. C4R+, P3A; 7. A×P+, etcétera); 2. P×A, P3C; 3. P×P, T1T; 4. P4R, TR1D; 5. P4T, C4C; 6. P5T, C×C+; 7. D×C, D1R; 8. TD1R, R1A; 9. P×P, PA×P; 10. P7A, D×P; 11. T3C, R1R; 12. T3A, D2R; 13. D×P, D2D; 14. P6D, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 382



SMISLOV - ALATORZEV
(Moscú, 1946)

Diagrama núm. 383



NIEMZOWITSCH - RUBINSTEIN
(Berlín, 1928)

Es característica también la utilización del peón en el ataque contra piezas clavadas. En la posición del diagrama núm. 382 las blancas jugaron 1. **P4C!**, **P3I**; 2. **P4T!**. Como antes, la amenaza es **P5C**, y las negras solo pueden salvar la pieza a cambio de una debilitación de electos decisivos: 2. ... **P4C**; 3. **PxP**, **PxP**; 4. **T5A**, **R3C**; 5. **A3D**, **C5R**; 6. **D4A** (ataque doble contra el caballo y el peón alfil rey), 6. ... **C3D**; 7. **TxC+**, y ante la proximidad del mate, las negras abandonaron.

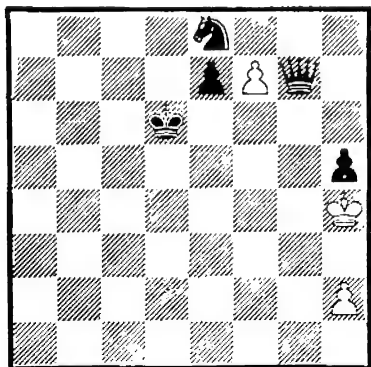
En la segunda parte (capítulo «Ataque contra el rey») encontraremos numerosos casos en los cuales el peón sirve como fuerza de choque para deteriorar o destruir el entorque contrario. Veamos aquí un ejemplo.

Diagrama núm. 383: 1. **P5A!**, **PxP**; 2. **P6A!**, **TxT** (2. ... **PxP**; 3. **D6C+**, **A2C**, 4. **AxP**); 3. **P7A+**, **R1T**; 4. **TxT**, **T1D**; 5. **D6C**, y las negras abandonaron. Después de 5. ... **TxT+**; 6. **R2C**, **T7D+**; 7. **R3T**, no se puede evitar el mate.

II. FORMACIÓN DE PEONES LIBRES

La mayor parte de maniobras y combinaciones en las que el peón juega un papel principal se basan en el derecho que le asiste de transformarse en otra pieza, a desco, una vez llega a la octava horizontal. Esta facultad puede aumentar la valía del peón hasta tal punto que a veces puede superar el valor de una pieza mas potente, la dama incluso.

Diagrama núm. 384



ESQUEMA

Las blancas juegan y ganan

Por ejemplo, en la posición del diagrama núm. 384 las blancas ganan jugando 1. **PxC=C+**. Como

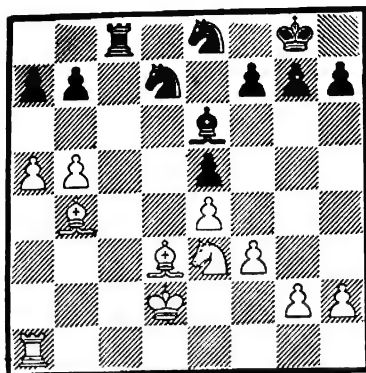
quiera que además del jaque se amenaza también la dama, esta pieza está perdida, y el final resultante no ofrece dudas.

Una importante posibilidad para crear peones libres es la valorización de la mayoría de peones en determinado sector del tablero. Además, pueden crearse también peones libres utilizando diversos medios tácticos, como por ejemplo, cambio de piezas para dejar expedita la vía a un peón, rupturas de peones, jugadas intermedias, desviación de peones contrarios a base de sacrificios, etcétera.

En la posición del diagrama número 385 Alekhine pudo crear en el breve espacio de seis jugadas dos peones libres. El primero forzando el cambio de una pieza propia, y el segundo cambiando una pieza contraria: 1. **C5D!**, **AxC**; 2. **PxA**, **C4A**; 3. **A5A**, **T1D**; 4. **R3A**, **P3CD** (4. ... **TxP**; 5. **R4A**); 5. **PxP**, **PxP**; 6. **AxC!**, **PxA**. No hay defensa contra el avance de los peones libres. La partida terminó 7. **P6C**, **C3D**; 8. **A7D!**, **TxA2**; 9. **T8T+**, **C1R**; 10. **TxC** mate.

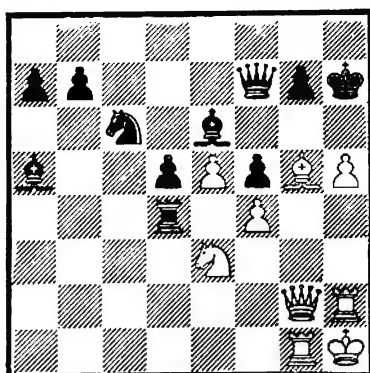
En la posición del diagrama número 386 las blancas, para crear un peón libre, sacrifican la dama a cambio de una torre: 1. **D6C!**, **TxD** (1. ... **D1A**; 2. **TxT**, **DxT**; 3. **T7T!**,

Diagrama núm. 385



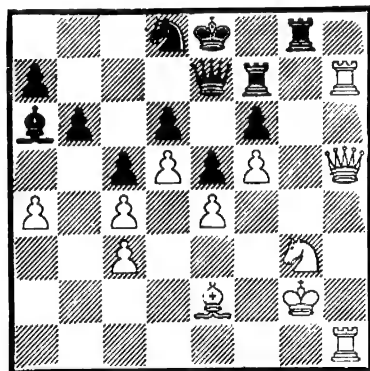
ALEKHINE - FINE
(Kemerí, 1937)

Diagrama núm. 387



ALBIN - STEINITZ
(Nuremberg, 1896)

Diagrama núm. 386



IZAAKJAN - NARANOWITSCH
(Torneo de Candidatos para el Campeonato
Ruso 1947)

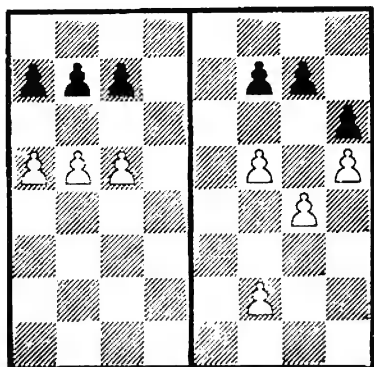
T×D; 4. P×T, seguido de 5. A5T); 2. P×T, T2C; 3. T×T, D×T; 4. T7T, D1C; 5. A5T, A1A; 6. T7AD, A2D; 7. P7C+, C2A (7. ... R2R; 8. C5A mate); 8. C5A!, A×C; 9. T×C!, A×P+; 10. R2A, A2T; 11. T×PT+, R1D; 12. A6C!, ganando (12. ... A×A; 13. T8T+).

Es interesante la manera con que las blancas lograron paso libre para su peón TR en la posición del diagrama núm. 387: 1. A6A!. Las negras contestaron 1. ... T×P, y después de 2. D×PC+, D×D; 3. T×D+, R3T; 4. T×P, abandonaron. La variante principal era 1. ... P×A; 2. P6T, T×P; 3. D7C+, D×D; 4. P×D+, R1C; 5. T8T+, etc.

Otra forma, por cierto muy frecuente, de crear un peón libre, es la ruptura de peones. No deja de ser paradójico que, para abrir paso a un peón propio, se sacrifique otro u otros del mismo bando, con o sin mayoría en el sector.

En el diagrama núm. 388 podemos contemplar esquemáticamente dos ejemplos sencillos. En la parte izquierda las blancas fuerzan un peón libre jugando 1. P6C!, PT×P, 2. P6A, P×PA; 3. P6T; o bien 1. ... PA×P; 2. P6T, P×PT; 3. P6A. En la parte derecha no sería bueno jugar en seguida 1. P4A, toda vez que después de 1. ... P3A, no sería posible la creación de ningún peón libre. La jugada justa es 1. P6A!, P×P; 2. P4A, para seguir 3. P5C. Es claro que en estos casos y otros análogos la

Diagrama núm. 388

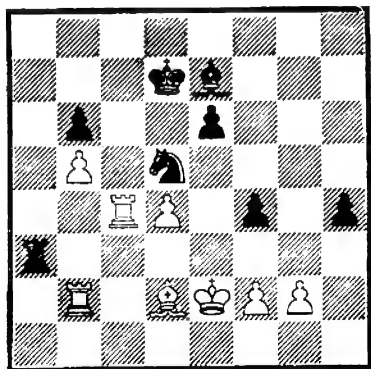


ESQUEMA

Juegan las blancas

ruptura sólo es buena si el peon libre no puede ser detenido o bloqueado, ya que con la maniobra se cede la mayoría al adversario, posible factor decisivo en la contienda.

Diagrama núm. 389



LEONHARDT - DURAS

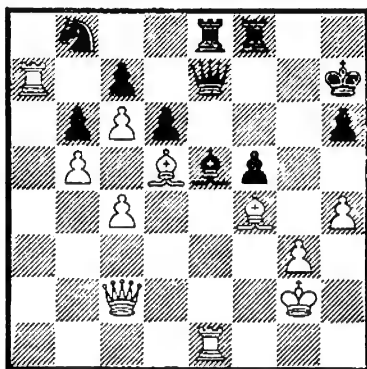
(Ostende, 1907)

Juegan las negras

Diagrama núm. 389: Duras creó un peon libre (el de torre rey) con la sencilla maniobra 1. ..., **P6A+**!; 2. **PxP**, **P6T**. Así y todo, sólo niveló

la lucha, toda vez que el contrario llevaba calidad de ventaja, pero éste continuó erróneamente y las negras todavía pudieron ganar (3. **T1A**, **A3D**; 4. **T2C1C**, **T7T**; 5. **T1TD?**, **T7C**; 6. **T7T+**, **C2A**; 7. **R3D?**, **TxA+**!; 8. **RxT**, **A5A+**, etc.).

Diagrama núm. 390



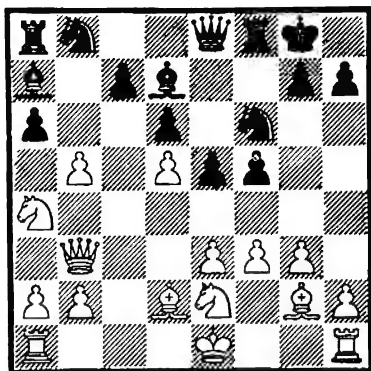
ALEKHINE - SCHWARZ

(Londres, 1926)

Diagrama núm. 390: Aprovechando la clavada del **A4R**, Alekhine pudo crear un peon pasado y ganar a base de una ruptura de peon: 1. **P5A**, **PCxP**; 2. **P6C**, **T1A**; 3. **D3A!**, **TR1R**; 4. **AxA**, **PxA**; 5. **DxPR!**, **DxD**; 6. **TxD**, **TxT**; 7. **TxP+**, **TxT**; 8. **PxT**, **T1R**; 9. **PxC=D**, **TxD**; 10. **A6R!** (clave de la combinación iniciada en la jugada quinta), 10. ..., **R3C**; 11. **P7A**, **T1AR**; 12. **P8A=D**, **TxD**; 13. **AxT**, y las blancas ganaron rápidamente.

De forma igualmente interesante las blancas crearon un peon libre, que llegó hasta la octava fila para su transformación, en la posición del diagrama núm. 391. Las negras creyeron que el PCD blanco estaba clavado, pero a pesar de todo las blancas continuaron 1. **P6C!**, **AxC** (tampoco bastaría 1. ..., **PxP**; 2. **CxP**, **AxC**; 3. **DxA**, **CxP**; 4. **DxPD**); 2. **P7C!** (jugada intermedia,

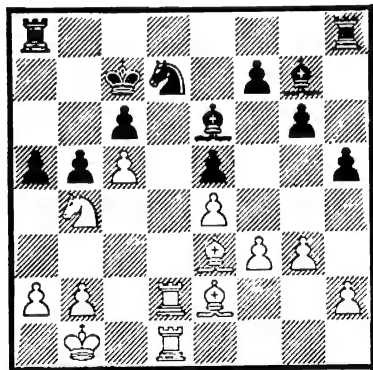
Diagrama núm. 391



BOTVINNIK - BRONSTEIN
(Match 1951)

que, al parecer, pasó desapercibida a Bronstein), 2. ..., A×D; 3. P×T=D, A3C; 4. P×A. Las negras perdieron una torre.

Diagrama núm. 392

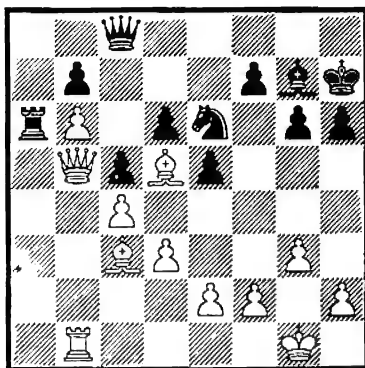


WIZTANEZKIS - LIPKIN
(Campeonato Equipos Rusia 1956)

Es muy corriente el sacrificio de piezas, con el fin de eliminar peones enemigos que dificultan o impiden el avance de los peones propios. En la posición del diagrama núm. 392 las blancas ganaron como sigue: 1.

C×P, R×C; 2. T6D+, R2A; 3. A×P, TD1D; 4. P6A, C1C; 5. T×T, T×T; 6. T×T, R×T; 7. A6C+, R1A; 8. P7A, y las blancas ganaron.

Diagrama núm. 393

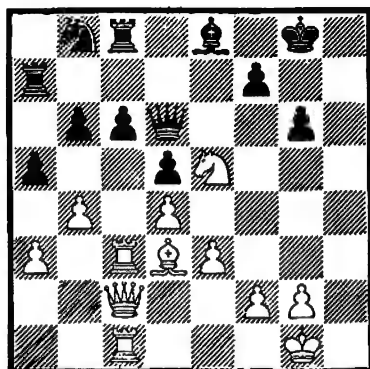


SZABO - BARDA
(Bucarest, 1953)

Diagrama núm. 393: La desgraciada situación de la torre negra en la casilla 3TD permite a las blancas una maniobra decisiva: 1. A×C, P×A; 2. D×T!, P×D; 3. P7C, D1C; 4. P4R, P4D; 5. A5T, P×PR; 6. P×P, P4T; 7. A7A, D×A; 8. P8C=D, y las blancas, que han ganado la calidad, vencieron.

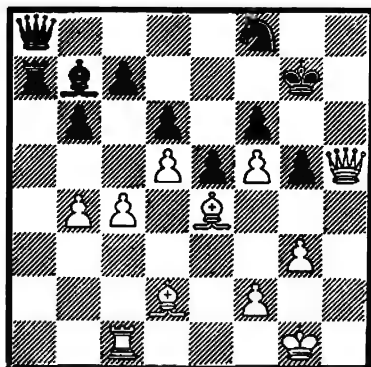
En la posición del diagrama número 394 la. blancas crearon un peon libre decisivo con la ruptura 1. P5C!! La aparentemente fuerte respuesta 1. ..., P4AD no vale a causa de 2. P×P!, D×C; 3. P×P!, T×T; 4. P×T, T×D; 5. T×T, y el peón corona irremisiblemente. En la partida las negras respondieron 1. ..., T2T2A, y siguió 2. P×P, R2C (2. ..., C×P?; 3. A5C; 3. D1C, C×P; 4. D×P, T1C; 5. D×T1C!, C×D; 6. T×T, D×P; 7. A×P, C3A; 8. T1A×C!, A×T; 9. T1×P+, R3T; 10. P4A!, D×P+; 11. R2T, D×C; 12. PA·D, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 394



KOTOV - RAGOSIN
(XVII Campeonato Ruso)

Diagrama núm. 395

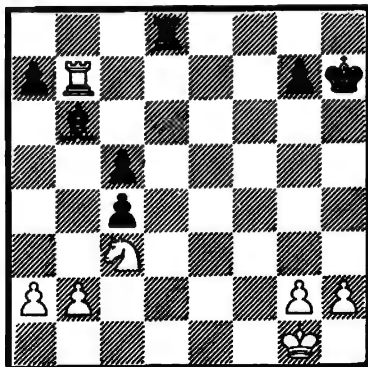


ZARUBA - FILIP
(Praga, 1950)
Juegan las blancas

Diagrama núm. 395: Las blancas ganaron como sigue: 1. A×P!, P×A; 2. D×P+, R2A (2. ..., R1T; 3. P6A); 3. P6A, D1D; 4. D7C+, y las negras abandonaron (4. ..., R1R; 5. A6C+,

C×A; 6. P7A+). Este ejemplo demuestra con claridad que cuando un rey se halla en situación expuesta, la creación y subsiguiente avance de un peón libre puede ser de efectos devastadores.

Diagrama núm. 396



ORTUETA - SANZ
(Madrid, 1934)
Juegan las negras

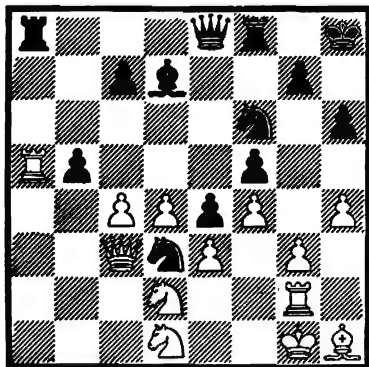
El último ejemplo (diagrama número 396) de creación de peones libres entra de lleno en el final de partida, pero no obstante lo mencionamos aquí por su insólita originalidad. Las negras ganaron así: 1. ..., T7D; 2. C4T, T×PCD!; 3. C×T, P6A; 4. T×A (4. C3D?, P5A+, 5. R1A, P×C; 6. R1R, P7A; 7. R2D, A6R+; o bien 5. T×A, P×C; 6. T6AD, P7D) 4. ..., P5A!; 5. T4C (5. C×P, P7A; o bien 5. T6R, P×C; 6. T1R, P6A, etc.), 5. ..., P4T!; 6. C4T (6. T8C, P7A, o bien 6. T×P, P×C), 6. ..., P×T, y las blancas abandonaron. Sin duda existen pocos ejemplos en los cuales la potencia de los peones libres se manifieste tan impresionantemente como en éste.

III. APROVECHAMIENTO DEL PEÓN LIBRE

La más importante manera de utilizar un peón libre es forzar su transformación, aunque esto no sucede tan a menudo como puede suponerse. La amenaza de coronar un peón es tan fuerte que el adversario se opondrá por todos los medios. Ello explica que el hecho ocurra raramente en el medio juego, y aun en el final suele acontecer especialmente en posiciones con escaso material.

Es relativamente fácil aprovechar un peón sin bloqueo, o sea que a su avance no se opongan piezas contrarias. En estas circunstancias el avance del peón suele ser decisivo para el resultado de la lucha.

Diagrama núm. 397



BOGOLJUBOV - ALEKHINE

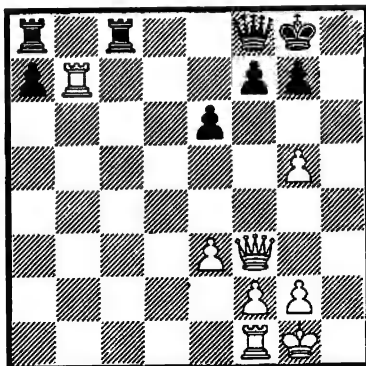
(Hastings, 1922)

Juegan las negras

En la conocida partida Bogoljubov-Alekhine, posición del diagrama núm. 397, las negras ganaron gracias al rápido avance de su PCD, sin reparar en la pérdida de material: 1. ..., P5C!; 2. T×T, P×D; 3. T×D, P7A!; 4. T×T+, R2T; 5. C2A, P8A=D+; 6. C1A, C8R (amenaza C6A mate); 7. T2T, D×PA. El material está bastante equilibrado, pero la amenaza 8. ..., A4C fuerza a las

blancas el sacrificio de calidad: 8. T8CD, A4C; 9. T×A, D×T, y las negras se impusieron pocas jugadas después.

Diagrama núm. 398



RUBINSTEIN - CAPABLANCA

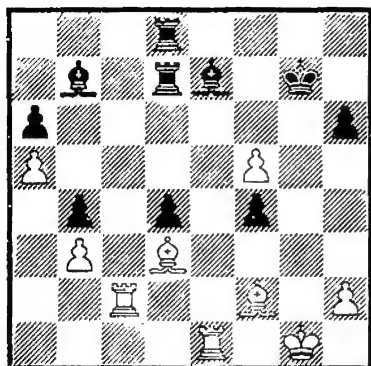
(Berlín, 1928)

Juegan las negras

La posición del diagrama número 398 parece desfavorable para las negras a causa de la debilidad de su casilla 2AR. Por ejemplo, si 1. ..., T1A1C, sigue 2. T1A1C, T×T; 3. T×T, P4T; 4. T×P!. Sin embargo, Capablanca aprovechó su PTD libre y obligó al adversario a refugiarse en el jaque perpetuo para lograr tablas: 1. ..., P4T!; 2. T1D, P5T; 3. T1D7D, P6T!; 4. T×P, P7T!; 5. T×P+ (5. T×D+?, T×T, y las negras ganan), 5. ..., D×T; 6. T×D+, R×T; 7. D6A+, R1C; 8. D6C+, tablas.

El tercer ejemplo (diagrama número 399), procedente también de una partida entre Alekhine y Bogoljubov, es interesante por presentar un motivo muy frecuente: avance de peón con ataque a piezas contrarias, sin que pueda capturarse so pena de perder material. En la partida se jugó 1. T×A!! (eliminación

Diagrama núm. 399

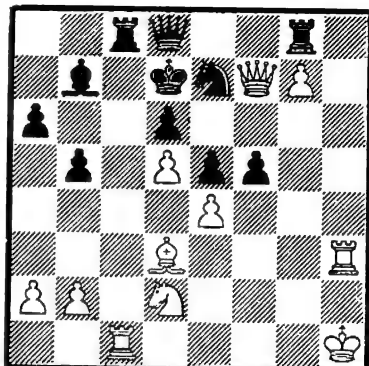


ALEKHINE - BOGOLJUBOV

(Match 1934)

Juegan las blancas

Diagrama núm. 400

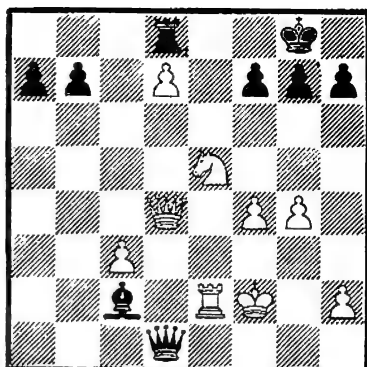


ELISKASES - MULLER

(Linz, 1934)

como medio para forzar la transformación de peones. Este motivo ya lo conocimos en el diagrama núm. 248.

Diagrama núm. 401



TOLUSH - RAVINSKI

(Leningrado, 1950)

de la pieza que impide el avance del PAR blanco), 1. ..., T×T; 2. A4T, R2A (forzada, toda vez que si 2. ..., T2R2D, 3. A×T, T×T; 4. T7A+; o bien 2. ..., T1D2D; 3. P6A+); 3. A×T, R×T; 4. T7A+, T2D; 5. P6A+!. Un giro típico. La captura del peón costaría la torre; de todas maneras, en la posición resultante el avance del peón no podrá detenerse; 5. ..., R1R; 6. A6C+, R1D; 7. P7A, R×T; 8. P8A=D, P6A; 9. D×PC, T3D; 10. A3D, y las negras abandonaron.

Cuando un peón llega a la séptima se convierte en peligrosísimo. De no poder ser transformado inmediatamente, consigue por lo menos limitar la efectividad y conjunción de juego de las piezas contrarias.

Una manera muy corriente de aprovechar un peón en séptima es la clavada de piezas en la octava, utilizando a tal efecto el apoyo del propio peón.

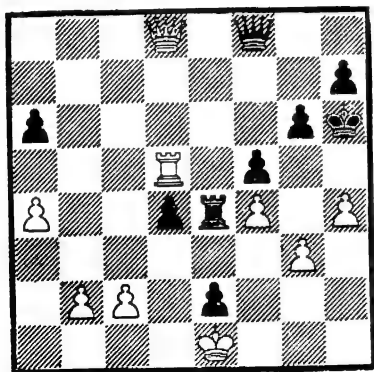
En la posición del diagrama número 400 siguió 1. D6R+, R1R; 2. T8T, TD×T+; 3. R2T. Las negras abandonaron.

Igualmente se utiliza el jaque o la amenaza de mate en la octava fila

En la posición del diagrama número 401 las blancas ganaron jugando 1. C6A, D×T+ (1. ..., D×D+, 2. P×D, P×C; 3. T8R+); 2. R×D, P×C; 3. D5R!, y las negras abandonaron (3. ..., R1A; 4. D6D+ y 5. D7R).

Cuando es el rey la pieza que impide que el peón corone, la posición encierra tales riesgos que incluso pueden crearse fácilmente amenazas de mate.

Diagrama núm. 402



BEYLIN - LUBLINSKI

(Moscú, 1949)

Juegan las negras

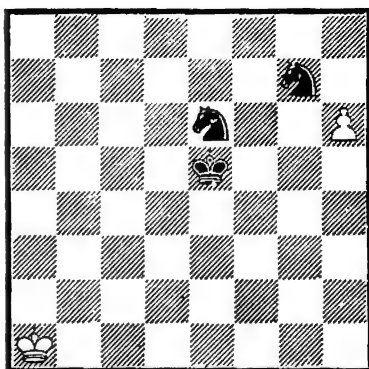
En la posición del diagrama número 402 siguió 1. ... **D5C+**; 2. **P3A**, **D×PT!** (amenaza **D8D+**, y al mismo tiempo controla la casilla 2D propia, detalle importante, toda vez que si 3. **D5C+**, **R2C**, y las blancas no pueden dar más jaques); 3. **D8AR+**, **R4T**; 4. **T×PA+**, **R5C!** (no 4. ... **P×T??**, por 5. **D×P+**, **R3T**; 6. **D5C** mate); 5. **T5C+**, **R6A**, y las blancas abandonaron.

También cuando un peon llega a la sexta horizontal es peligroso. Podemos comprobar una demostración de su poder en la posición del diagrama núm. 402 a.

Aunque jueguen las negras, no podrán impedir que el peon llegue hasta la octava fila para su transformación.

En la posición del diagrama número 403 parece que las blancas no podrán evitar el jaque perpetuo (1. **R3C**, **D7A+**; 2. **R2T**, **D8C+**). Pero el

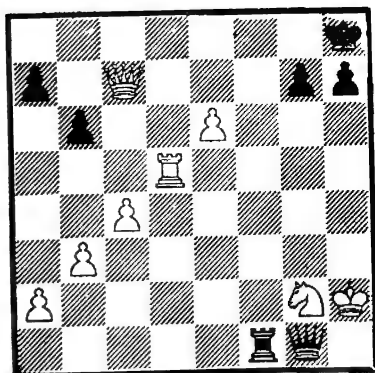
Diagrama núm. 402 a



ESQUEMA

Las blancas ganan

Diagrama núm. 403



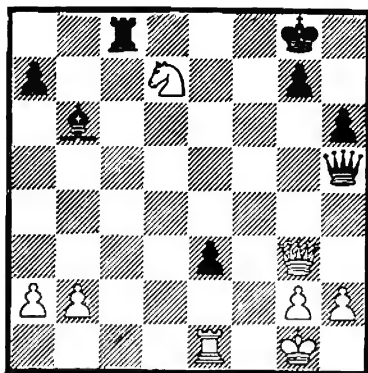
DANIELSSON - Z. NILSSON

(Estocolmo, 1952)

Juegan las blancas

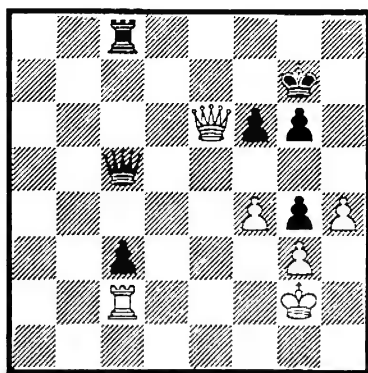
peon 6R permite una bonita combinación: 1. **R3T!!**, **T6A+**; 2. **D3C!**, **T×D+**; 3. **R×T**, **P4TR!** (amenaza **P5T**, forzando jaque perpetuo); 4. **T×P+**, **RIC**; 5. **T8T+** (pero no 5. **P7R**, **R2A**; 6. **T5R**, **R1R**. Con la jugada del texto no puede impedirse que el peon corone), 5. ... **R×T**; 6. **P7R**, y las negras se rindieron.

Diagrama núm. 404



ARNOLD - DURAS
(Praga, 1920)
Juegan las negras

Diagrama núm. 405

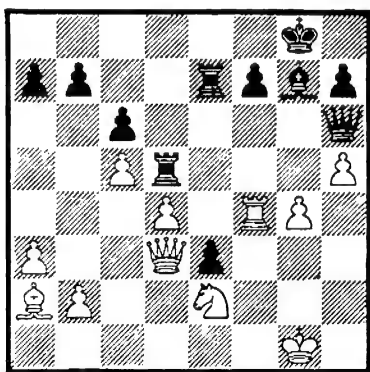


BRONSTEIN - BOLESLAWSKI
(Moscú, 1950)
Juegan las negras

Un motivo frecuente es el avance sucesivo del peón libre en sexta hacia la séptima y octava horizontal (respectivamente tercera, segunda y primera, cuando se trata de un peón negro) apoyado por un jaque a la descubierta. En la posición del diagrama núm. 404 Duras ganó jugando 1. ..., **D8D!**; 2. **CxA** (no es posible 2. **TxD** a causa de 2. ..., **P7R+** seguido de 3. **PxT=D+**), 2. ..., **T8A!**, y las blancas debieron rendirse (3. **R1A P7R+**).

sexta aun a costa de importante material. Veamos algunos ejemplos.

Diagrama núm. 406



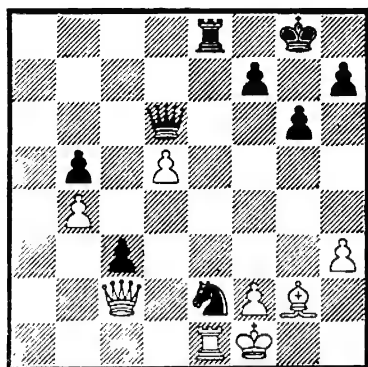
SAEMISCH - PACHMAN
(Praga, 1943)
Juegan las negras

Otro elemento corriente es la utilización del peón libre en sexta para efectuar una clavada en la séptima. En la posición del diagrama número 405 Boleslawski ganó jugando 1. ..., **T1CD**; 2. **DxPC**, **T7C!**; 3. **D2R**, **D3A+**; 4. **R2A**, **D3C+** (una interesante maniobra combinada de dama y torre. El rey blanco se ve obligado a abandonar la segunda fila, toda vez que después de la nueva clavada 5. ..., **TxT**; 6. **DxT**, **D7C** las negras ganarían en seguida); 5. **R3A**, **D2C+**; 6. **R3R**, **D6C!**; 7. **R3D**, **D4C+**; 8. **R3R**, **DxD+**; 9. **TxD**, **P7A**. Las blancas abandonaron (8. **T1R**, **T8C**).

Es posible, a veces, eliminar la pieza bloqueadora de un peón en

Diagrama núm. 406: 1. ..., **DxT!**; 2. **CxD**, **TxPD**; 3. **D5A**, **TxC!**, y las blancas sobrepasaron el tiempo de reflexión en posición sin esperanza (4. **DxT**, **P7R**; 5. **AxP+**, **TxA**, etc.).

Diagrama núm. 407

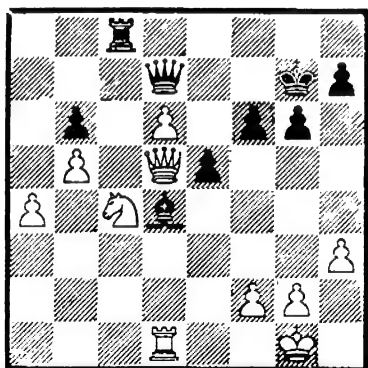


VELMANDER - POLUGAIEVSKI

Juegan las negras

Diagrama núm. 407: 1. ... C6C+; 2. P×C, D3AR+; 3. D2A, T×T+; 4. R×T, D×D+; 5. R×D, P7A. Blancas abandonaron. La continuación 3. ... D×D+?; 4. R×D, T×T; 5. R×T permitiría al rey blanco detener el peón, y ganar la partida.

Diagrama núm. 408



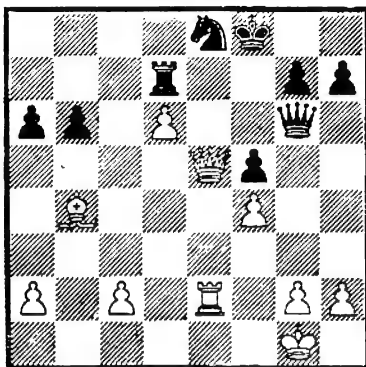
KERES - BARCZA

(Szczawno Zdroj, 1950)

Diagrama núm. 408: 1. T×A!. Eliminación del importante alfil defensivo del adversario. Si 1. ... P×A.

sigue 2. C×P, T8A+; 3. R2T, D1D; 4. D×P, y las blancas tendrían, a cambio de la calidad sacrificada, tres fuertes peones libres. La partida siguió: 1. ... T4A; 2. C×P!, T×D; 3. T×T, D4A; 4. P7D. Las negras se rindieron.

Diagrama núm. 409

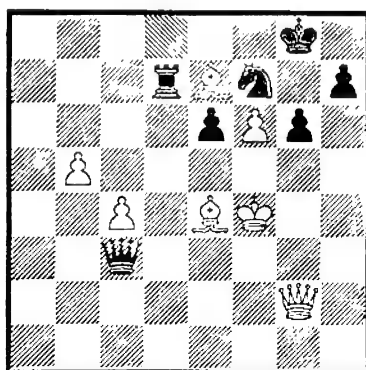


ZEIPEI - ARNEGAARD

(Correspondencia, 1902)

Diagrama núm. 409: 1. D7R!, T×D; 2. P7D!. Negras abandonaron.

Diagrama núm. 410

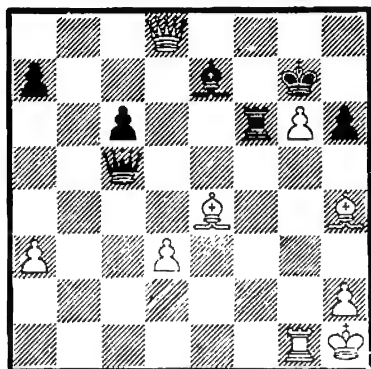


I EVIN - X

(San Petersburgo, 1897)

Diagrama núm. 410: 1. $A \times P!$, no pudiendo las negras tomar el alfil, pues recibirían mate en dos jugadas. Parece como si las blancas no hubiesen considerado el contrajuego 1. ..., $D4R+$; 2. $R3A$, $C5C+$. Pero es el peón alfil rey libre quien decide: 3. $D \times C$, $D \times D$; 4. $P7A+$, y las negras tuvieron que rendirse.

Diagrama núm. 411



PIOTROWSKI - TANNENBAUM

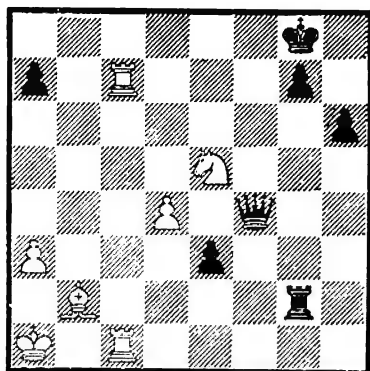
(Lemberg, 1926)

Juegan las blancas

Diagrama núm. 411: Las blancas vencieron gracias a un doble jaque típico al rey bloqueador: 1. $D8T+$, $R \times D$; 2. $P7C+$, RIC ; 3. $A7T+$!, $R \times A$; 4. $P8C=D$ mate.

En el ejemplo del diagrama número 412 se produce un caso especial, considerado como elemento táctico. Se trata de encaminar un caballo contrario hacia determinada casilla a fin de que, al avanzar el peón de la sexta a la séptima fila (aquí de la tercera a la segunda), pueda atacarlo y coronar inapelablemente. La combinación es la siguiente: 1. ..., $T \times A!$; 2. $C3D$, $D \times T$; 3. $T \times D$, $T7D$; 4. $C2C$ (también perdería 4. $C1A$, $P7R$; 5. $C \times P$, $T \times C$; 6. $T \times PT$, $T7D$; 7. $T7D$, $P4T$; 8. $T \times D$, $P3C$, etc.). 4. ..., $T8D+$, y las blancas abandonaron (5. $C \times T$, $P7R$).

Diagrama núm. 412



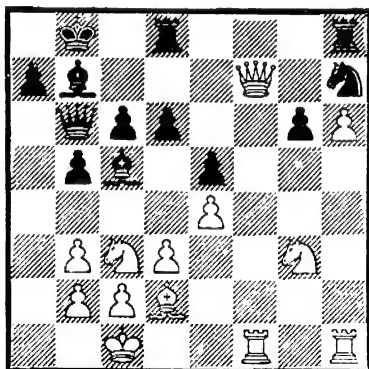
BREZOVSKI - PACHMAN

(Mlada Boleslav, 1941)

Juegan las negras

También un peón firmemente bloqueado en sexta puede servir de apoyo a piezas en la séptima, de forma tal que, en caso de que la pieza sea capturada por el contrario, el peón pase automáticamente a séptima.

Diagrama núm. 413



MIESES - JANOWSKI

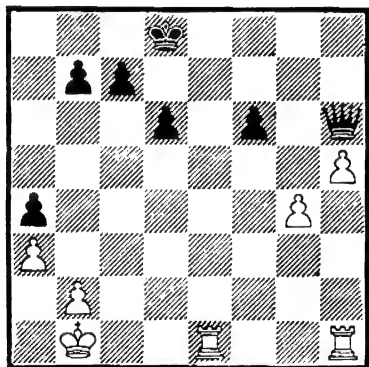
(Paris, 1900)

En la posición del diagrama número 413 Mieses jugó 1. $D \times P$, $TDIC$ (parece que las blancas pierden el

caballo situado en 3C); 2. D7C!. No es posible 2. ..., T×D, por 3. P×T, T1C; 4. T×C, D1D; 5. C5A, ganando las blancas con facilidad. En la partida siguio 2. ..., A1A; 3. C5A, A×C; 4. T×A, A5C; 5. R1C, A×C; 6. P×A, C1A; 7. T1T1AR (la dama ha estado seis jugadas amenazada, sin poder ser capturada); 7. ..., C3C; 8. D7D, T1D; 9. D6R, C5A; 10. A×C, P×A; 11. T5A×PA, D4A; 12. T7A, D4C; 13. T8A!, D4AD (si 13. ..., T×T, sigue 14. T×T, T×T; 15. D×PD - y 16. D×T, defendiendo el PTR); 14. D7R. Las negras abandonaron.

Muchas veces es difícil eliminar o apartar las piezas bloqueadoras de peones libres. Este es otro tema que mejor concierne a la estratégica, y por ello nos limitamos a exponer solo tres ejemplos.

Diagrama núm. 414

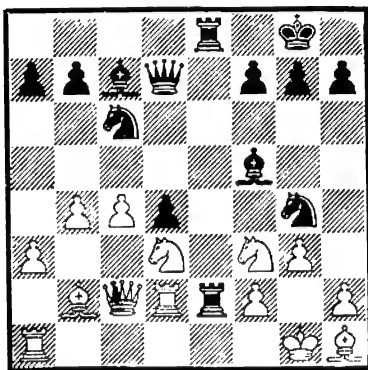


ALEKHIINE - LILIENTHAL
(Hastings, 1933 34)

Diagrama núm. 414: Con el fin de expulsar la dama bloqueadora, las blancas utilizaron el peón alfil rey negro para crear una clavada: 1. T6R!, R2D; 2. P5C!, D×PC; 3. P6T, D7C; 4. T6R1R, D3C+; 5. R1T, D2T; 6. T1R1CR, R3R; 7. T7C. La dama negra se ve forzada a levantar el bloqueo del peón, y debe quedar siempre pendiente de la defensa de la casilla 1TR propia, mientras las

torres adversarias adquirirán libertad de maniobra: 7. ..., D5R; 8. T1T1CR, D5T; 9. P7T, P4C; 10. T×P, D4T; 11. T1R+, R4D; 12. R2T!, R5D; 13. T1D+, R6R; 14. T×P, D1R; 15. T×P, D1TR; 16. T6TR!, R5A; 17. T8A!, D×T; 18. T4T+, R4C; 19. P8T=D, D3R+; 20. R1C, D8R+; 21. R2A, D7R+; 22. R3A, y las negras abandonaron. El rey negro podrá eludir fácilmente el jaque perpetuo.

Diagrama núm. 415

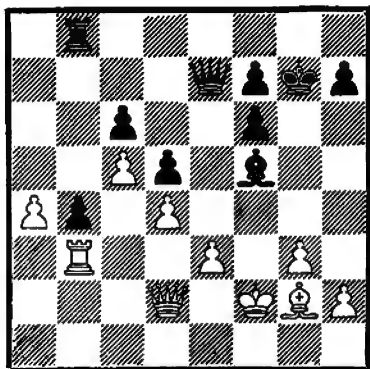


KOTTNAUER - GLIGORIC
(Mosú, 1948)
Juegan las negras

Diagrama núm. 415: Parece que el bloqueo del PD negro sea perfecto, pero en seguida vamos a ver que no es tan sólido como aparenta: 1. ..., C5C4R; 2. C3A×C (no 2. C3A1R por 2. ..., T×C+; 3. T×T, C×C), 2. ..., C×C; 3. T×T, A×C; 4. D2D, A×T; 5. D×A, y ahora el peón puede avanzar sin grandes dificultades: 5. ..., P6D; 6. D2D (6. D4R, P7D; 7. T1D, C×P; 8. D×C, T8R+), 6. ..., C×P; 7. D3A, C×A; 8. D×C, P7D; 9. A3A, T8R+; 10. R2C, P8D=D. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 416: Para forzar el avance del peón libre CD las negras tuvieron que efectuar una amplia reagrupación de piezas: 1. ..., D2T!; 2. D2T (2. T×P, D4T), 2. ...,

Diagrama núm. 416



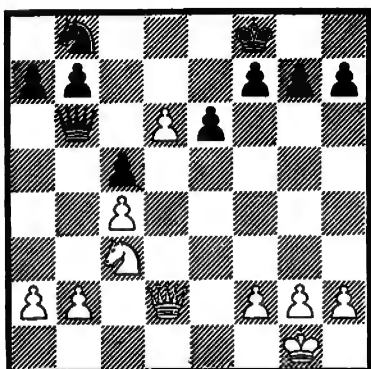
PITHART - SEFC
(XXVI Carpeonato Checo)
Juegan las negras

D4T; 3. A3A, A1A; 4. A1D, A3T; 5. T2C, A5A; 6. A3C, D3T; 7. T2A, A6D; 8. T1A, D1A!; 9. P4C? (era mejor 9. R1C), 9. ..., R1A; 10. T1CR, D2A; 11. R1R, T1R (obsérvese la fina táctica de las negras. Una vez forzada la acumulación de piezas contrarias para el bloqueo del PCD, trasladan sus fuerzas al debilitado sector opuesto); 12. T3C, D5A!; 13. D2AR, D×PD; 14. D2D, D8T+; 15. A1D, P6C, y las blancas abandonaron. Las negras se han beneficiado de la innecesaria debilitación del flanco de rey, 9. P4C?.

A veces se puede utilizar un peón libre de manera indirecta, o sea que su avance, con o sin sacrificio, obligue a la dispersión de las piezas contrarias, posibilitando el ataque decisivo. En los dos diagramas siguientes veremos avances de peón «a fondo perdido», compensados finalmente por la ganancia de dos peones contrarios. En el tercero, el avance del peón crea las condiciones precisas para la ruptura y obtención de un nuevo peón libre en el flanco de dama.

Diagrama núm. 417: 1. P7D!, R2R 1. ..., D1D; 2. D6D+, R1C; 3. D×PA,

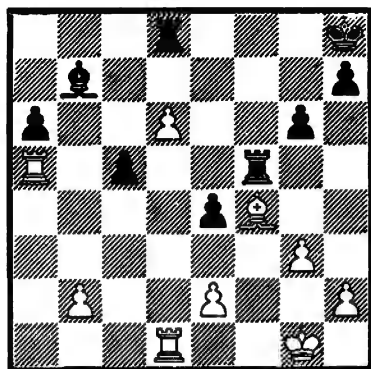
Diagrama núm. 417



DURAS - MIESES
(Mannheim, 1914)

D×P; 4. D×P, con resultado parecido al de la partida); 2. C4T, D2A; 3. D5C+, R×P; 4. D×PC, D5A; 5. C×P+, R3A; 6. C3C, D5R; 7. D3A, D8C+; 8. C1A. Duras supo imponer en el final el peón de ventaja.

Diagrama núm. 418



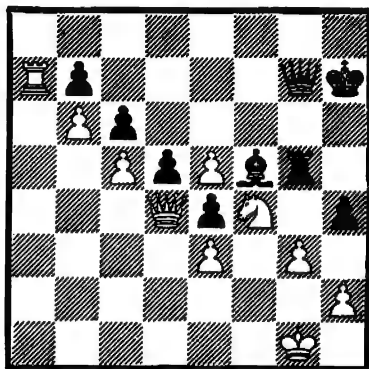
KERES - STAHLBERG
(Olimpiada 1936)

Diagrama núm. 418: Las blancas utilizaron el peón libre 6D para efectuar una interesante maniobra de desviación del alfil negro, en una

posición de clavada: 1. P4CD!, P×P; 2. T×T, P×T; 3. P7D! (amenaza A7A), 3. ..., A3A; 4. T1AD, A×P (caso contrario, decidiría 5. T8A), 5. T1D, P6A; 6. A7A, T1AD; 7. T×A, R1C (7. ..., P7C?; 8. A5R+); 8. A5R, T4A? (era mejor 8. ..., P4T, pero después de 9. T7T, T7A; 10. T×P, P7C; 11. A×P, T×A; 12. R2A, el final de torres está ganado por las blancas); 9. T7CR+, R1A; 10. A6D+, R×T; 11. A×T, R2A; 12. A3T, y las blancas ganan.

Diagrama núm. 419: 1. P6R!, P×P; 2. D×D+, T×D; 3. P×P, T×P+; 4. R2A, T2C; 5. C×P!, P×C (5. ..., A×P; 6. C6A+, seguido de C×P y C6D); 6. P6A, T1C; 7. P×P!, y las negras abandonaron (7. ..., T1C; 8. T8T, T×P; 9. T7T, etc.).

Diagrama núm. 419



PACHMAN - HORTH
(Praga, 1958)

IV. LOS PEONES UNIDOS

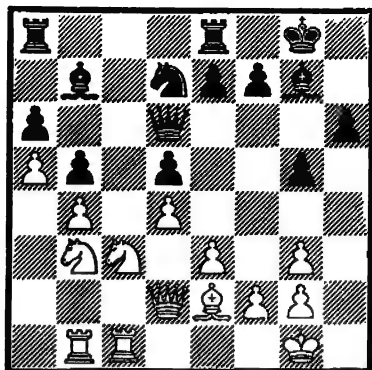
La unión hace la fuerza. Este axioma es plenamente aplicable también a los peones libres. El lector que posea mi obra *Estrategia moderna* ya conoce la enorme fuerza que pueden ejercer los peones unidos o ligados, y la forma de manejarlos.

Es comprensible que el adversario se esfuerce en impedir la creación de peones unidos contrarios. Raramente se aviene a ello, a menos que sea mal menor, o que a su vez consiga también unir peones libres.

Para obtener peones libres y unidos los elementos tácticos a emplear son principalmente dos: sacrificio de piezas y rupturas de peones.

En una partida que jugué con Durao (posición del diagrama número 420) gané rápidamente sacrificando un alfil: 1. A×P!, P×A; 2. C×PC, D1C; 3. C7A, T1AD; 4. C×T, T×T+; 5. D×T, A×C; 6. P5C!, P3R (6. ..., D×P; 7. C5A); 7. P6C. Las negras abandonaron. En este caso las blancas, después de sacrificar el alfil por dos peones, ganan inmediatamente la calidad, por lo cual la jugada

Diagrama núm. 420

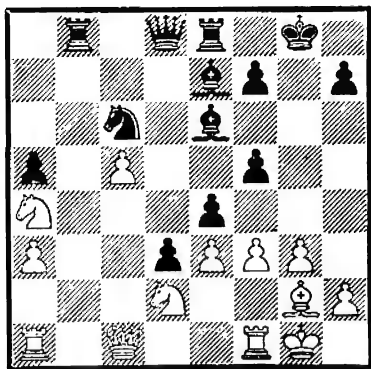


PACHMAN - DURAO
(Dublín, 1957)

1. A×P debe calificarse como «sacrificio aparente».

En la posición del diagrama número 421 las negras ganaron como sigue: 1. ..., C5D!; 2. P×C, D×P+; 3. R1T, P6R; 4. C3A, A3A; 5. C2D1C,

Diagrama núm. 421



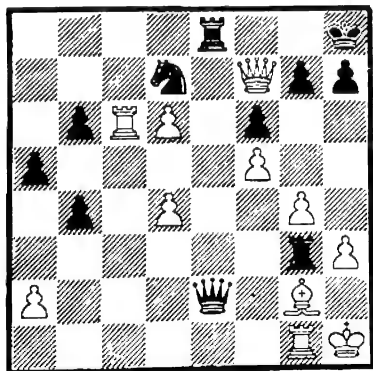
ZUCKERTORT - STEINITZ

(Match 1886)

Juegan las negras

P7D; 6. D2A, A6C; 7. D×PA, P8D+D; 8. C×D, A×C; 9. C3A, P7R; 10. T×A, D×C. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 422



TOIMOVIC - AZTALOS

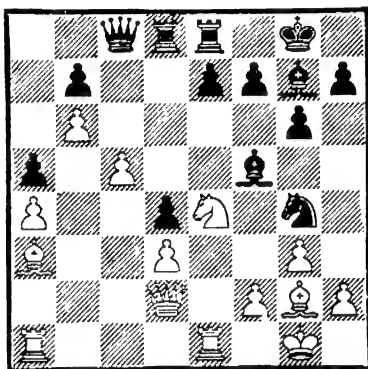
(Belgrado, 1935)

Diagrama núm. 422: Las blancas no pueden capturar el caballo 1. D×C, por la respuesta 1. ... T×A!; 2. T×T, D8A+, con mate rápido. Sin embargo, ganaron con la sorprendente

jugada 1. D6R!, que fuerza la creación de dos peones libres y ligados. Siguió 1. ... T×D; 2. P×T, P4T (2. ... D×PR; 3. T8A+, D1C; 4. T×D+, R×T; 5. A5D+, etc.); 3. P×C, T×A; 4. P8D=D+, R2T; 5. T×T, D8A+; 6. R2T, D5A+; 7. R1C, D6R+; 8. R1A, D6AR+; 9. R1C, D6R+; 10. T2AR, D8R+; 11. R2C, D5R+; 12. R2T. Las negras abandonaron.

Veamos a continuación tres ejemplos, en los cuales se obtienen dos peones libres y unidos a base de la ruptura con otro peón.

Diagrama núm. 423



EUWE - ALEKHINE

(Match 1926)

Diagrama núm. 423: Las blancas podrían tomar en seguida el PTD, pero después de 1. D×P, C4R, seguido de 2. ... C3A, sería difícil imponer la ventaja. Euwe eligió la variante que sigue, mucho más fuerte: 1. P6A, P×P (1. ... D×P; 2. C6D, ganando la calidad); 2. D×P, C4R; 3. D2D, D3T; 4. P5T, C×P; 5. C5A! (no 5. A1A?, por 5. ... C×T; 6. A×D, C6A+); 5. ... C×C; 6. A×C, D4C; 7. A×PR, T1AD; 8. A1A, D6C; 9. T3T, D4D; 10. P7C, T1C; 11. P6T, y las blancas ganaron. En este caso ha sido mejor crear dos peones libres y unidos, que la ganancia de material.

Diagrama num. 424

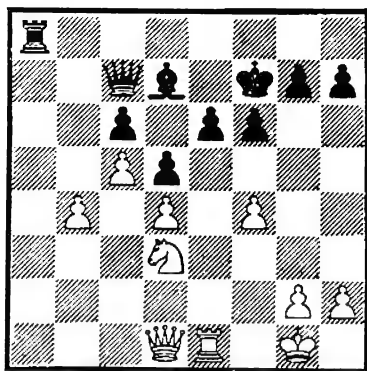
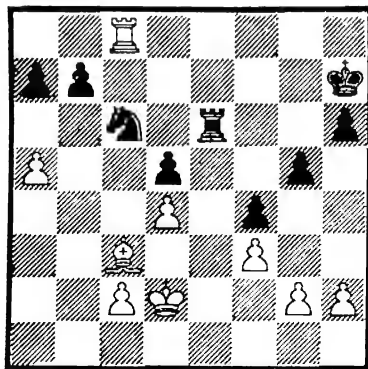
SAJTAR - HROMADA
(Osrava, 1941)

Diagrama núm. 424: Las blancas ganan efectuando una típica operación de ruptura: 1. P5A!, P×P; 2. D5T+, R1C; 3. P5C!, P×P; 4. T7R, T1A; 5. D3A!, D2C; 6. C4C (el peón de dama cae, y con él se hunde la posición), 6. ..., D1T; 7. D×P+, D×D; 8. C×D, T1D; 9. C4C, R1A; 10. T1R, T1T; 11. P5D, T5T; 12. P6A, A1A; 13. P6D. Las negras abandonaron.

Diagrama num. 425

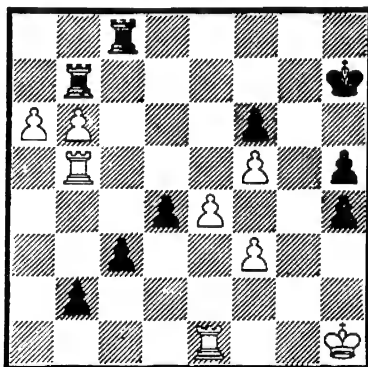


SMISLOV - LETELIER
(Venezia, 1956)

Diagrama núm. 425: También en este ejemplo hay ruptura de peon: **1. P6T!** (no en seguida **1. T7A+**, por **1. ... T2R**. La ruptura tiene aquí doble sentido: privar al caballo de su apoyo, y una vez conquistado el peon dama negro quedar con dos peones libres y unidos), **1. ... P×P**; **2. T7A+**, **R3C**; **3. T7D**, **C2R**; **4. A4C**, **C4A**; **5. T×P**, **C6R**; **6. T8D**, **C×PC** (las negras aún tienen ventaja material, mas no podran frenar el impetu del PD libre); **7. P5D**, **T3C**; **8. A5A**, **T2C**; **9. T8AD!**, **C5T**; **10. R2R**, **C4A**; **11. T6A+**, **R4T**; **12. P6D**, **T2D**; **13. T7A**, y las negras abandonaron.

Cuando los dos bandos poseen peones libres, normalmente es el factor tiempo el que decide.

Diagrama núm. +26

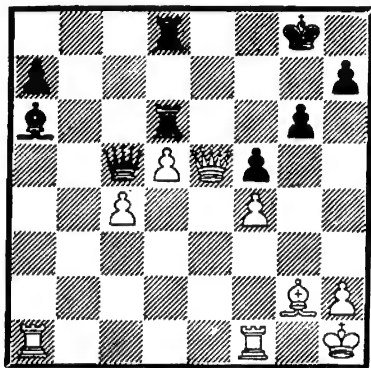


SMISLOV - BOTVINNIK
(Moscú, 1941)
Juegan las negras

En una partida Smislov-Botvinnik se llegó a la complicada posición que refleja el diagrama núm. 426. No es bueno en seguida 1. ... P7A?, por 2. T×P, P8A=D; 3. T×D, T×T+; 4. R2T, y los peones ligados blancos son más fuertes que la torre. Botvinnik supo ganar de la manera siguiente: 1. . , T×P! (bonito sacrificio que permite a las negras ganar tiempo para avanzar los temibles peones centrales); 2. T×T, P6D; 3.

T1CR (o bien 3. P7T, P7D; 4. T1CR, P7A; 5. T7C+, R1T; 6. T8C, P8A=D; 7. P8T=D, D×T+; 8. R×D, P8D=D+; 9. R2C, D7R+; 10. R1C, P8C=D+, etc.); 3. ..., P7D; 4. T×PA, T2A! (sería prematuro 4. P7A?, por 5. T7A+, R1T; 6. T6A, R2T; 7. T7A+ tablas); 5. T6A6CR (amenaza T6C5C), 5. ..., P8D=D!. Las blancas abandonaron. Después de 6. T×D, con 6. ..., P7A las negras ganan un tiempo decisivo.

Diagrama núm. 427



PANOV - TAIMANOV

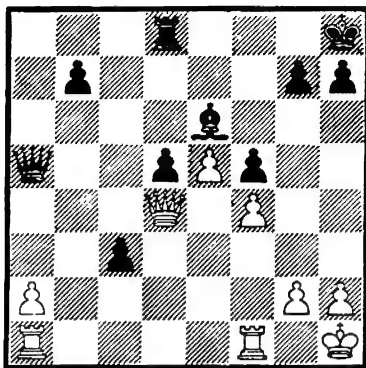
(Semifinal del XX Campeonato Ruso)

Un ejemplo interesante nos presenta la posición del diagrama número 427. Las negras tienen, al parecer, muy buena posición, dada su amenaza contra el indefenso PAD blanco. Pero Panov jugó 1. T×A!, T×T; 2. P6D! (se amenaza 3. A5D+), 2. ..., D×D; 3. P×D (a cambio de una calidad, las blancas han logrado ligar tres peones libres), 3. ..., T4T; 4. A5D+, R1A (4. ..., T×A; 5. P×T, R1A; 6. T1A, seguido de 7. T7A); 5. T1CD, y las negras no pueden defenderse contra la avalancha de peones. Después de 5. ..., R2C, gana rápidamente 6. P6R, R3A; 7. P7R, T1R; 8. T1R y 9. P7D.

En la marcha adelante de los peones libres y unidos debe prevenirse la posibilidad de que queden aislados. El prematuro avance de uno de

ellos puede ser causa de su inmovilización, facilitando consiguientemente la labor del adversario.

Diagrama núm. 428



DURAS - E. COHN

(Carlsbad, 1907)

Si en la posición del diagrama número 428 el PAD negro se encontrara todavía en su casilla de origen, en vez de la casilla 6AD, su bando tendría ventaja, a pesar de la inferioridad material, toda vez que podría jugarse P4AD seguido de P5D. En la posición del diagrama, Duras consiguió impedir la marcha de los peones adversarios: 1. TD1C!, TIAD; 2. D6C! (no 2. T×P, P7A; 3. T1A, T5A. La dama blanca es expulsada, y el peón de dama podría avanzar. No valdrían 4. D6D por 4. ..., D×D; 5. T×D, T5D!), 2. ..., D×D; 3. T×D, T3A; 4. T4C! (después del cambio 4. T×T, P×T los peones negros ya no podrían ser detenidos, y tampoco es bueno 4. T×P, P7A; 5. T1A, P5D; 6. T8C+, A1C; 7. T8D, T3CD; las negras ganarían), 4. ..., P4CD; 5. R1C. Finalmente, los peones negros están bloqueados. No es posible 5. ..., T5A; 6. T×P, P5D; 7. T8C+, A1C; 8. T6C! y 9. T6D. Después de 5. ..., R1C; 6. R2A, T3T; 7. T1TD, P5D (caso contrario, el rey blanco se instalaría en su casilla 4D); 8. T×PD, P7A; 9. R3R!, T×P; 10. TIAD, T7C; 11. R2D, las blancas ganaron con facilidad.

V. TRANSFORMACIÓN DEL PEÓN EN OTRA PIEZA QUE NO SEA LA DAMA

Hasta ahora nos hemos ocupado de los casos en los que el peón, al llegar a la octava horizontal, se transforma automáticamente en una pieza fuerte: la dama. Pero bajo determinadas circunstancias, puede también hacerse uso de la regla que permite transformar el peón en otra pieza del mismo color, exceptuado el rey. La antigua definición poco clara de la regla fue utilizada a menudo como tema principal para la composición de problemas y finales de mucha originalidad y a veces humorísticos (por ejemplo, Kubbel compuso el siguiente tema: Blancas, R1TR, D7CR, P6AD, P7R, P2AR, P3CR. Negras, R6TR. La solución es 1. P8R=R negro, R1D; 2. D7D, y los dos reyes negros están en posición de mate al mismo tiempo).

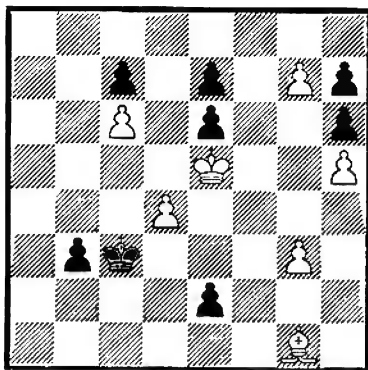
En el diagrama núm. 384 ya vimos que si $P \times C = D$ las negras darían mate inmediatamente, mientras que con 1. $P \times C = C+$ las blancas ganan con facilidad.

La transformación del peón en torre o alfil, en lugar de dama, suele presentarse raramente y su fundamento es evitar el empate por «ahogo» del rey contrario, siempre en el final. Un sencillo ejemplo nos lo presenta la posición del diagrama número 429.

Se trata de un final compuesto de H. Rinck. En esta especialidad existen numerosos ejemplos de bella estética y difícil solución. La del que nos ocupa es 1. **A2A, P7C**; 2. **A1R+**, **R6D** (si 2. ..., **R7A**, ó 2. ..., **R5A**, sigue 3. **P8C=D**, y las blancas ganan); 3. **P8C=A!** (no 3. **P8C=D**, por 3. ..., **P8C=D**; 4. **DxPT+**, **R5A**; 5. **DxD**, tablas), 3. ..., **P8C=D**; 4. **AxPT+**, ganando. O bien 2. ..., **R6C**; 3. **P8C=T!** (3. **P8C=D**, **P8C=D**; 4. **D8C+**, **R5A**, etc.), 3. ..., **P8C=D**; 4. **T8C+**, etc.

En el medio juego prácticamente sólo puede ser interesante la trans-

Diagrama núm. 429



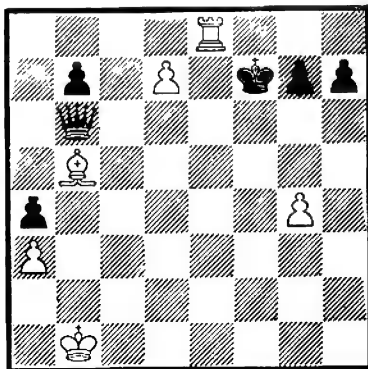
H. RINCK

(Estrategie, 1915)

Juegan las blancas y ganan

formación del peón en caballo, en vez de dama. El caso suele ocurrir en posiciones que, al elegir el caballo se da jaque al rey contrario.

Diagrama núm. 430



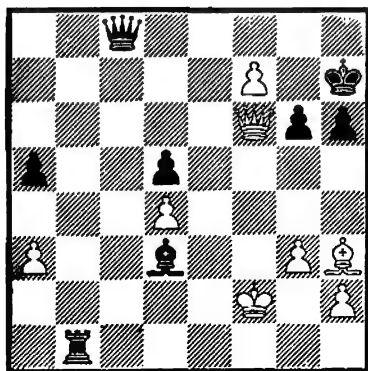
WEBER - WINDFUHR

(1935)

Juegan las blancas

En la posición del diagrama número 430, si las blancas juegan 1. P8D=D?, sigue 1. ..., D×A+; 2. R2A, D×T, y tendrían que luchar para lograr tablas. En cambio, con 1. P8D=C+, R3A; 2. T6R+, ganan fácilmente al quedar con pieza de ventaja.

Diagrama núm. 431

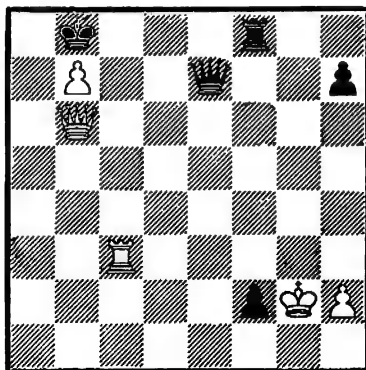


FURMAN - KERES
(Moscú, 1948)

Diagrama núm. 431: No es bueno para las blancas 1. P8A=D, por 1. ..., D7A+; 2. R3A, D7R+; 3. R4A, D5R,

mate. Nt tampoco 1. A×D, por 1. ..., T8AR+. Furman eligió la jugada 1. P8A=C+, R1C; 2. A6R+, D×A; 3. D×D+, R×C; 4. D×PD, y ganó imponiendo la superioridad material.

Diagrama núm. 432



COMPOSICION
Las blancas juegan y ganan

Diagrama núm. 432: El ejemplo nos muestra una conocida combinación que se ha presentado en numerosas partidas: 1. T8A+!, T×T; 2. D7T+!, R×D; 3. P×T=C+, etc.

VI. EL PEÓN AVANZADO

Cuando un peón avanzado sirve de punto de apoyo para operaciones favorables y al mismo tiempo impide la libertad de movimientos de las piezas contrarias, es tema más bien estratégico que táctico. No obstante, el peón avanzado puede también posibilitar numerosos giros tácticos, algunos combinados con amenazas de mate.

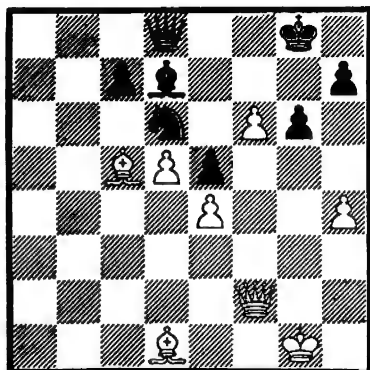
En el diagrama núm. 433 podemos contemplar un caso sencillo. Zita jugó 1. A×C!, P×A; 2. D7T, y las negras pierden su alfil ante la amenaza 3. A4T. Siguió en la partida 2. ..., D×P; 3. D×A, D×P; 4. D4C!, y las blancas ganaron rápidamente.

En la posición del diagrama número 434 las blancas aprovecharon de manera sorprendente el peón avanzado 6CR para ganar: 1. T1R!, T×T (1. ..., T×D??; 2. T×T mate); 2. D7A+, R1T; 3. T×T, T×T+; 4. R2C, T8CD+; 5. R3T!, y las negras abandonaron, toda vez que no pueden impedir el mate.

También en el siguiente diagrama número 435 se evidencia la fuerza del avanzado P6TR: 1. T×P!, D4R+; 2. f4A, D3D; 3. D2C+, D5D; 4. T8A+, A1C; 5. C5C!, y las negras abandonaron.

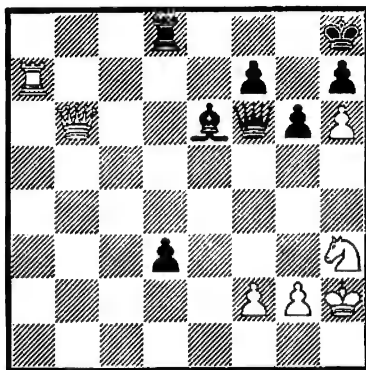
Resulta muy fuerte un avanzado y defendido peón en séptima, incrus-

Diagrama núm. 433



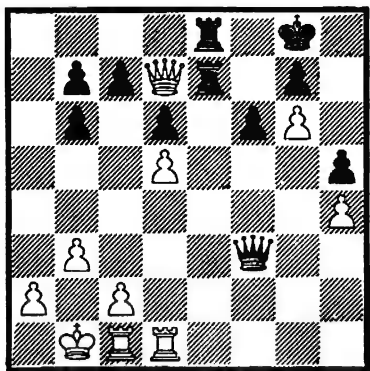
ZITA - IVANOV
(Checoslovaquia-Bulgaria, 1950)

Diagrama núm. 435



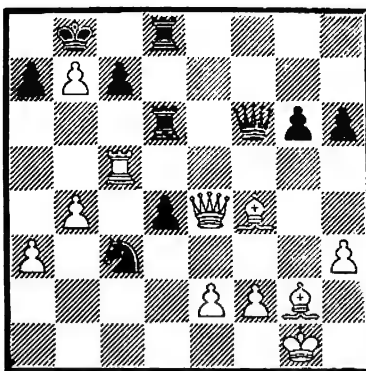
PEREZ - Mad. CHAUDE DE SILANS
(1958)

Diagrama núm. 434



SCHROEDER - N. N.
(Berlín, 1930)

Diagrama núm. 436



LASKER - ALEKHINE
(San Petersburgo, 1914)

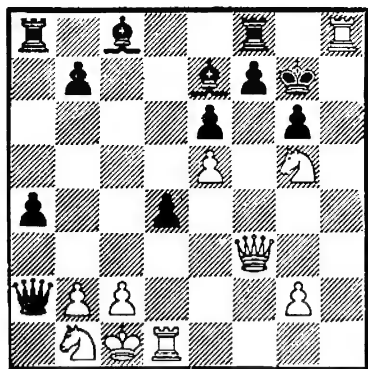
tado en el enroque contrario. Veamos el ejemplo siguiente.

Diagrama núm. 436: En una conocida partida contra Alekhine, Lasker supo utilizar el P7CD, avanzado y protegido: 1. A×T!, D×A (no 1. ... C×D; 2. A×P+, R×P; 3. A×C+, R1A; 4. A5R+, ganando la dama); 2. D5R, D3C (tambián cambiando las damas las negras perderían. Su to-

rrer debería permanecer constantemente en la vigilancia de la octava fila); 3. D7R, D3D; 4. T5R, P6D; 5. P×P, D×PD; 6. T3R, D8D+; 7. R2T, C4C; 8. T6R, C×P; 9. T6AR!. Las negras abandonaron. Contra la amenaza de mate, 10. T8A, no hay defensa.

En el diagrama núm. 437 podemos ver una combinación con sacrificio de dama para crear un fuerte peon

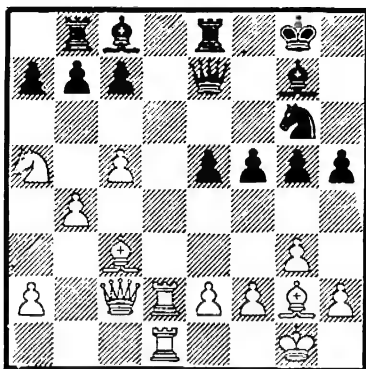
Diagrama núm. 437

SIEGFRIED - HÜHNEFELD
(Posen, 1941)

avanzado: 1. **D6A+**, **AxD**; 2. **T7T+**, **R1C**; 3. **PxA**, **T1D**; 4. **T1T**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 438: Con 1. **P6A!** las blancas también crearon un fuerte peón avanzado. Se amenaza 2. **PxP**, y no es posible 1. ..., **PxP**, por 2. **CxP**, ganando una torre. Es obligado, pues, 1. ..., **P3C**, y ahora, aprovechando el peón avanzado, las blancas penetran con una torre en la

Diagrama núm. 438

SPOTANSKI - KANTOVSKI
(Campeonato de Polonia, 1956)

séptima fila: 2. **T7D!**, **D3A** (2. ..., **AxT**; 3. **PxA**, **PxC**; 4. **PxT=D+**, y 5. **DxP**, con decisiva superioridad de las blancas); 3. **A5D+**, **R2T**; 4. **T7A**, **D1D**; 5. **C7C!**. Es la segunda pieza que penetra apoyada por el peón avanzado. El caballo ha de cambiarse necesariamente, y el peón avanzado que se sitúa en séptima decide rápidamente: 5. ..., **AxC**; 6. **PxA**, **T1AR**; 7. **DxP**, **TxT**; 8. **DxT**, **TxP**; 9. **DxC+!**, y las negras abandonaron (9. ..., **RxD**; 10. **A4R+**).

VII. LOS PEONES DÉBILES

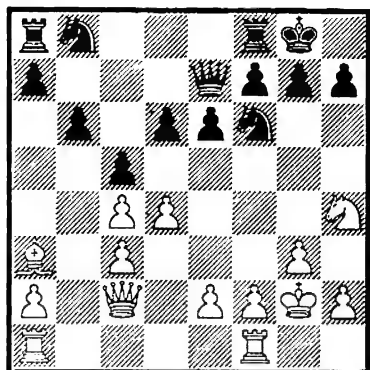
El concepto «peón débil» corresponde más al terreno estratégico que al táctico. Pero el aprovechamiento de los puntos débiles en una deficiente formación de peones (aislados, retrasados o doblados) concierne a ciertos elementos tácticos. El más importante es el ataque concentrado de piezas contra los peones debilitados.

No hay duda que el **P4AD** blanco, en la posición del diagrama núm. 439 es una debilidad permanente, sin perspectivas de poder ser cambiado

para eliminarla. El aprovechamiento de tal debilidad es una cuestión puramente táctica: 1. ..., **D2C+**; 2. **R1C**, **D3T**; 3. **D3C**, **C3A**; 4. **TR1D**, **C4TD**; 5. **D5C**, **DxD**; 6. **PxD**, **C5A**; 7. **A1A**, **P3TD**; 8. **PxP**, **TxP**; 9. **PxP**, **PCxP**; 10. **C2C**, **C4D**; 11. **T3D**, **TR1T**; 12. **P4R**, **C4R!**, y las blancas abandonaron.

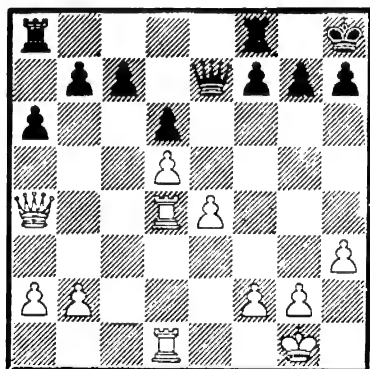
En la posición del diagrama número 440 el **PAD** negro significa una debilidad estratégica. Las blancas la aprovecharon en seguida con la siguiente maniobra: 1. **D2A**, **TD1A**; 2.

Diagrama núm. 439



MATTISON - NIEMZOWITSCII
(Carlsbad, 1929)
Juegan las negras

Diagrama núm. 440



DURAS - FR. TREYBAL
(Praga, 1908)

T4A; P3AR; 3. T1AD, T2A; 4. D3C!. De pronto, las negras se hallan ante una situación insostenible. Por ejemplo:

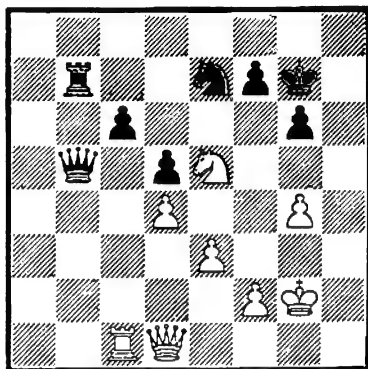
a) 4. ... P3CD; 5. D×P!, P×D; 6. T×T+, T1A; 7. T1-7A, con un final ganado.

b) 4. ... P4CD; 5. T6A, D×P; 6. T×PD!, T1T; 7. T6D6A, D2R, 8. D3C, etcétera.

c) 4. ... TIC; 5. D3T (amenaza 6. T×P!), 5. ... D1D; 6. P4CD! (6. D5T?, P4AD), 6. ... T2R; 7. D5T, T1A; 8. D6C!, T×P!; 9. D×PC, o también 9. T×P, con posición ganada.

En la partida siguió 4. ... P4AD; 5. P×P a.p., P4CD; 6. T4D, P4A; 7. D5D, P×P; 8. T×P, y las blancas ganaron.

Diagrama núm. 441



PETROSIAN - ROSETTO
(Portoroz, 1958)

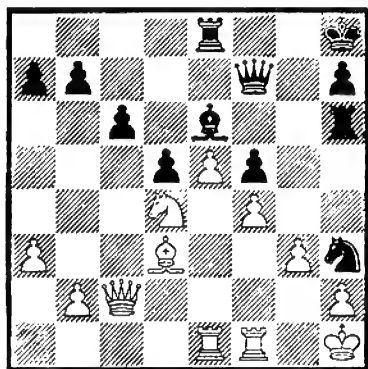
En la posición del diagrama número 441, como consecuencia del conocido ataque de minorías, el peón alfil dama negro ha quedado retrasado y es una debilidad permanente. El aprovechamiento por las blancas de esta debilidad es, por lo general, muy difícil, y las mas de las veces sólo factible en el final. En el caso que nos ocupa las blancas ganaron en seguida al combinar la presión sobre el peón con un ataque directo contra el rey: 1. D3A, P3A (1. ... P4AR; 2. P×P, P×P; 3. D3C+, seguido de 4. T1TR); 2. P5C!, C4A (no es posible 2. ... P×C, por 3. D6A+, R1C; 4. T1TR. Para salvar al rey, el caballo negro debe abandonar la defensa del PAD); 3. P×P+, R×P; 4. T×P+, R2R; 5. D4A. Las negras abandonaron.

En otros casos la debilidad de un peón puede ser solamente transitoria. Lo mismo que ocurre con las

piezas indefensas, la insuficiente defensa de un peon puede ser origen, en determinado momento, de maniobras ventajosas para el adversario. Este caso se califica de «debilidad táctica».

Por lo general, las piezas sin defender constituyen debilidades tácticas, mientras que los peones lo son estratégicas (normalmente, las piezas se pueden reagrupar rápidamente, y sólo en raras ocasiones permanecen como debilidades duraderas).

Diagrama num. 442

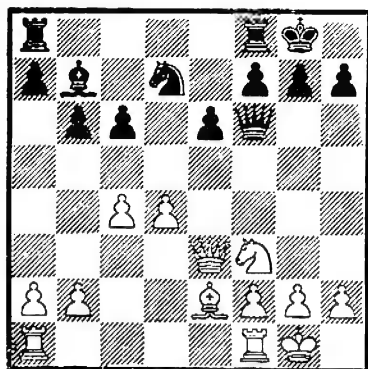


PACHMAN - SZABO
(Hilversum, 1947)

Pero en el diagrama num. 442 sucede justamente lo contrario: la debilidad estratégica de las negras es el caballo sin salida situado en 6TR, mientras la debilidad táctica la constituye el indefenso P2TD. Las blancas jugaron 1. D5A! (ataque doble. Las negras no pueden responder 1. ..., P3T, por 2. D5D, T3C; 3. P4CR), 1. ..., T1CR; 2. CxA!. Las negras pueden elegir entre 2. ..., DxC; 3. D6D, DxD; 4. PxD, TxP; 5. AXP, T3T; 6. R2C, y como siguió en la partida 2. ..., TxC; 3. DxPT. Las blancas han ganado el peón débil, y también la partida (3. ..., D4T; 4. D3R, T3T; 5. D2R, D1R; 6. P6R!, TxPC; 7. D5R+, R1C; 8. AXP, T2C;

9. AxC, TxA; 10. T1CR, y las negras abandonaron).

Diagrama num. 443

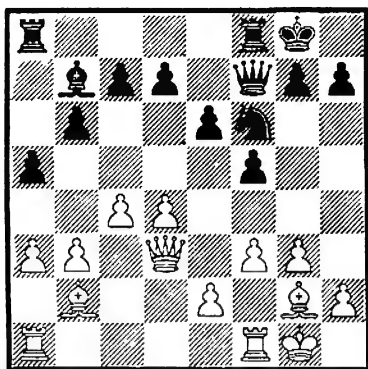


MUHRING - P. SCHMIDT
(Hastings, 1948-49)

Es claro que en la posición del diagrama num. 443 el peon negro de 3AD no representa debilidad estratégica alguna. Para serlo, la columna alfil dama debería estar despejada, aparte de que el peon puede avanzar hacia su casilla 4AD. Para las blancas no es aconsejable jugar 1. P5A, toda vez que después de 1. ..., D2R el caballo negro llegaría hasta su casilla 4D, vía 3AR. Sin embargo, puede considerarse el citado peon como una debilidad táctica momentánea, que las blancas pueden aprovechar para lograr ventaja posicional: 1. C5R!, TR1D (después de 1. ..., CxC; 2. PxC, D2R, sería fuerte 3. P5A!). Por ejemplo, 3. ..., P4CD; 4. TR1D, TR1D; 5. T6D; o bien 3. ..., PxC; 4. TD1A y 5. TxP); 2. A3A!, TD1A; 3. P4CD, CxC; 4. PxC, D5T; 5. A4R, T2A; 6. TR1D, T2A2D; 7. TxT, TxT; 8. P5A. Finalmente, el PAD negro ha sido fijado y transformado en debilidad estratégica.

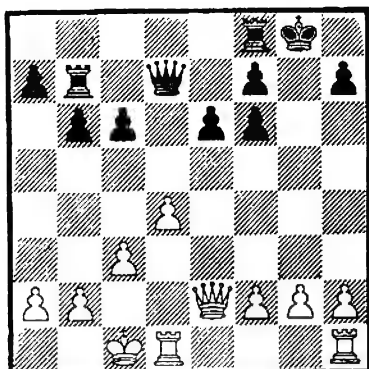
Diagrama num. 444: Con su anterior jugada las blancas prepararon la ruptura 1. P4R?, sin prever que después de 1. ..., PxP; 2. PxP, el

Diagrama núm. 444



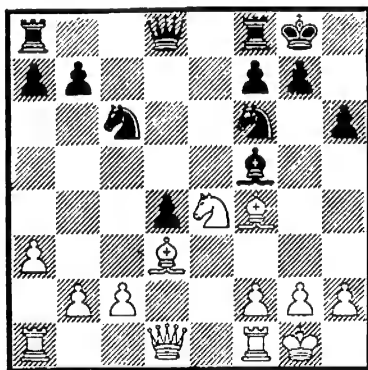
STULIK - FILIP
(Praga, 1953)

Diagrama núm. 446



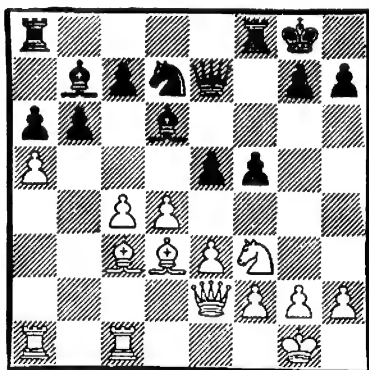
PACHMAN - FICHTL
(Zlín, 1943)

Diagrama núm. 445



FOLTYS - SAJTAR
(Praga, 1951)

Diagrama núm. 447



PACHMAN - EUWE
(Amsterdam, 1954)

peón de rey blanco constituye una debilidad táctica. Siguió 2. ..., **D3C** (además de atacarlo, clava el citado peón); 3. **TD1R** (o bien 3. **P5D**, **P×P**; 4. **PA×P**, **A3T**), 3. ..., **P4D!**; 4. **D2R**, **P×PR**; 5. **T4A**, **TD1D**; 6. **A3T**, **D1R**; 7. **T1R1AR**, **D2R**. Las negras pudieron imponer su ventaja material en el curso posterior de la partida.

A veces, empleando maniobras tácticas, con motivos diversos, pueden

llegar a crearse debilidades estratégicas.

En la posición del diagrama número 445 se jugó 1. **A7A!**, **D×A**; 2. **C×C+**, **P×C**; 3. **A×A**, y tras larga lucha, las blancas aprovecharon la debilitada situación de los peones en el flanco de rey para gana

En el diagrama núm. 446 las blancas forzaron la debilitación del peón

de rey negro, efectuando una maniobra de piezas: 1. T3D, R1T; 2. D3A!, P4AR; 3. D3R!. Las negras debían jugar 3. ..., P3A, quedando entonces el peón de rey como una seria debilidad estratégica. Pero continuaron 3. ..., D4D?; 4. D6T, D1D; 5. T3T, P3A; 6. T1R, T1R; 7. T3T3R, y las negras perdieron limpio el peón, y rápidamente también la partida.

En la posición del diagrama número 447 sacrificó un peón para provocar una duradera debilitación en los peones contrarios: 1. P5A!, P×PA; 2. P×PR, C×P; 3. C×C,

A×C; 4. A×A, D×A; 5. D2A. El peón 4AD negro está perdido, y la posición será insostenible por la debilidad de los peones 3TD y 2AD. Siguió 5. ..., A5R; 6. D4A+, R1T; 7. A×A! (también era jugable 7. A1A, pero después del cambio de alfiles el final de torres es muy favorable a las blancas), 7. ..., P×A; 8. D×PA, D7C; 9. D2A, TD1C; 10. P3T, P3T; 11. T2T, D×D; 12. T1A×D!, T8C+; 13. R2T, T8AR (ó 13. ..., T2C; 14. T6A); 14. P4C, T8CD; 15. T×P, T8C1C; 16. T2D!, T4C; 17. T7R, y las negras abandonaron pocas jugadas después.

VIII. EL JUEGO TACTICO CONJUNTO DE PIEZAS Y PEONES

Como quiera que ya hemos trabajado conocimiento con las propiedades de las piezas (excepto el rey, que reservamos para la segunda parte de la obra), queremos todavía tratar del juego táctico conjunto de piezas y peones.

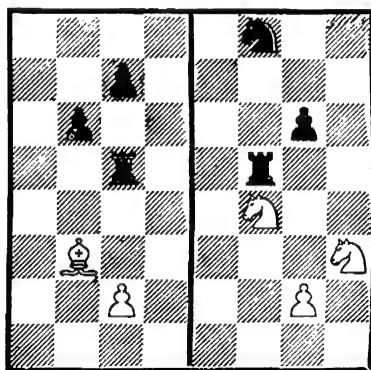
¿Qué se entiende, generalmente, por juego conjunto? Puede ser la efectividad unida de piezas y peones para la realización de un plan estratégico; o bien un conglomerado de piezas y peones que se defienden mutuamente formando un invulnerable muro de contención para el contrario; o también su organización para llevar a buen término maniobras y combinaciones con determinados fines tácticos.

El juego conjuntado de piezas y peones puede abarcar formas muy diferentes.

En el esquema del diagrama número 448 tanto las piezas blancas como las negras se defienden mutuamente.

En el diagrama núm. 449 las piezas blancas forman una barrera insalvable. En la mitad derecha, a pesar de la ventaja material de las negras, la posición es de empate, dado

Diagrama núm. 448



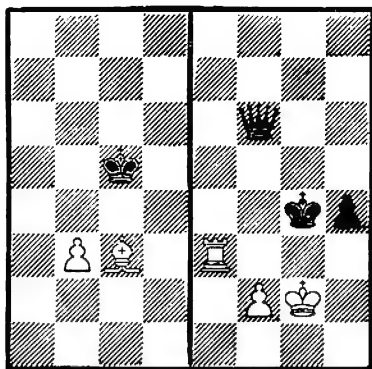
ESQUEMA

el exacto juego conjuntado de la torre y el rey con el peón.

En la mitad izquierda del diagrama núm. 450 las piezas blancas han logrado un máximo de conjunción formando una red de mate (P7A, mate). En la parte derecha ambos bandos coordinan el juego con peones libres. Mientras la torre negra apoya el avance de su peón, los caballos blancos garantizan paso libre al suyo.

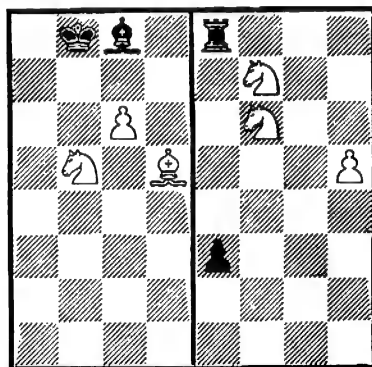
En fin, son incontables las combi-

Diagrama núm. 449



ESQUEMA

Diagrama núm. 450



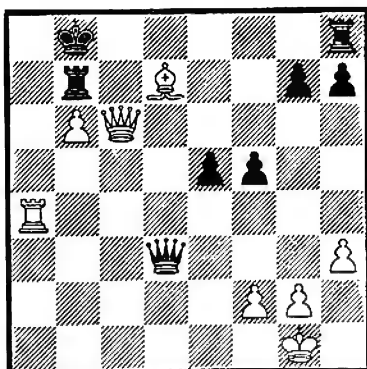
ESQUEMA

naciones que aúnan el juego de las piezas con peones propios.

En la posición del diagrama número 451 las blancas sacrifican alfil y torre para forzar mate, gracias a la excelente coordinación táctica de juego entre la dama y el PCD: 1. **A8A!**, **TxA**; 2. **T8T+**, **RxT**; 3. **DxT+**, **T1C**; 4. **D6A+**, **T2C**; 5. **D4T+**, **R1C**; 6. **D8R+**, y mate a la siguiente.

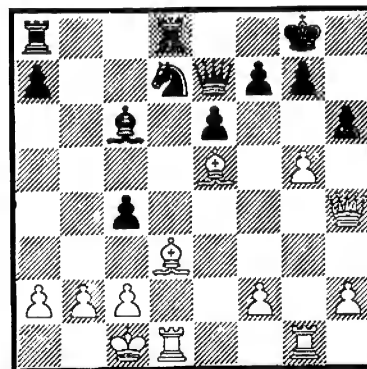
En el ejemplo del diagrama número 452 Spielmann sacrificó dama

Diagrama núm. 451



NIEDERMANN - ZUCKS
(1895)

Diagrama núm. 452

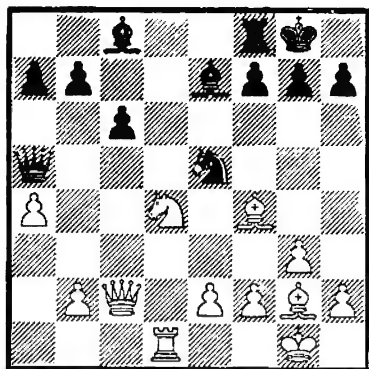


SPIELMANN - L'HERMET
(Magdeburg, 1927)

y torre para ganar combinando tácticamente sus alfiles con un peón libre: 1. **DxPT**; **PxD**; 2. **PxP+**, **R1A**; 3. **T8C+**, **RxT**; 4. **P7T+**, **R1A**; 5. **P8T=D** mate.

Son frecuentes los casos en los cuales los peones ayudan eficazmente a llevar a buen término maniobras de piezas. En la posición del diagrama núm. 453 Alekhine jugó 1. **P4CD!**. No es posible 1. ..., **DxP**,

Diagrama núm. 453



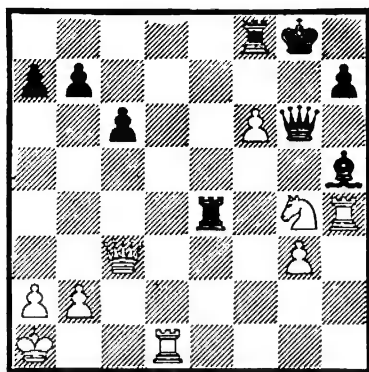
ALEKHINE - EUWE
(Match 1935)

por 2. A×C; ni 1. ... A×P, por 2. C3C, D2A; 3. D4R, A3D (3. ... A6A; 4. T1AD, A7C; 5. T2A); 4. D4D, T1D; 5. A×C. La partida siguió 1. ... D2A; 2. P5C! (fuerza 2. ... P4AD, cediendo la importante casilla 5D blanca al contrario), 2. ... P4AD; 3. C5A, P3A; 4. C3R, A3R; 5. A5D!, A×A; 6. T×A, D4T; 7. C5A, D8R+; 8. R2C, A1D; 9. A×C!, P×A; 10. T7D!, A3A; 11. C6T+, R1T; 12. D×PA, y las negras abandonaron.

En la fase final de una partida Sliva-Matanovic (posición del diagrama núm. 454) fue remarcable la total conjunción de juego de las piezas blancas con su peón 6AR: 1. P7A+, T×P (otras jugadas pierden asimismo rápidamente. Por ejemplo, 1. ... R×P; 2. C5R+, T×C; 3. T1A+, R2R; 4. T×T, R×T; 5. D×T, etc. Si 1. ... D×P??, 2. C6T mate); 2. C6T+, D×C; 3. T8D+, T1A; 4. T×T+, D×T; 5. T×T, D3D; 6. T1R, A2A; 7. D5T!, D×P; 8. D8D+, R2C, y al mismo tiempo las negras abandonaron.

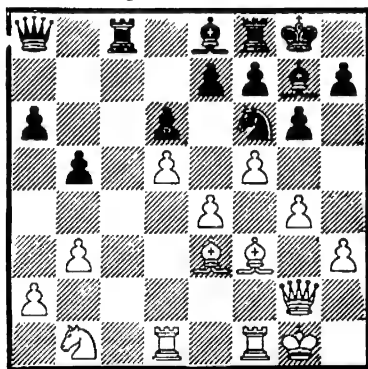
A menudo el juego combinado de piezas y peones se refuerza con diversas rupturas. Los diagramas números 455 al 457 son excelentes ejemplos de ello.

Diagrama núm. 454



SLIVA - MATANOVIC
(Sofía, 1957)

Diagrama núm. 455

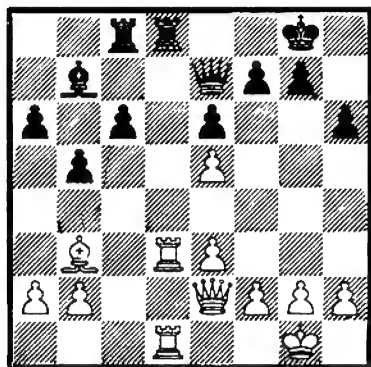


NIEPHAUS - NUSKEN
(Campeonato Alemania 1949)

Diagrama núm. 455: 1. P5R!, C2D (1. ... P×P; 2. P6D, A3A; 3. P×P, TR1R; 4. A×A, D×A; 5. D×D, T×D; 6. P5C, seguido de 7. P6A); 2. P6A!, P×PA; 3. P6R, P×P; 4. P×P, D1C; 5. P×C. Las blancas ganaron rápidamente. Obsérvese que en la maniobra participan los peones 5D, 4R, 5AR y 4CR; la dama y el alfil en 3AR; y el segundo alfil en 3R, que evita el jaque intermedio D2TD.

A3D! (gracias al P6R el alfil es intocable: 2. ..., D×A; 3. D7A+, R1D; 4. P7R+, ó 2. ..., C×A; 3. D7D+, R1A; 4. D8D mate), 2. ..., **D3A**; 3. **P7R!** (amenaza D8D+). El peón está protegido indirectamente. Si 3. ..., D×P, entonces 4. A6C+, R1A; 5. D8C+. Siguió 3. ..., **R2A**; 4. **P6D!**, **A4D** (4. ..., C×A; 5. P8R=D+, R×D; 6. P7D+); 5. **P8R=D+**, **R×D**; 6. **A6C+**, y las negras abandonaron (6. ..., A2A; 7. D8A+, D1D; 8. A×A+, etcétera).

Diagrama núm. 459



JANOVSKI - ALAPIN
(Barmen, 1905)

Los peones constituyen una importante ayuda para las piezas fuertes en la lucha para el dominio de las vías libres. En la efectividad conjunta con las piezas fuertes, un insignificante peón puede llegar a ser un factor muy importante. En la partida Janovski-Alapin, posición que refleja el diagrama núm. 459, las blancas tenían un peón doblado en la columna de rey. Después de 1. **T6D!**, el cambio 1. ..., **T×T** es prácticamente forzado (caso contrario seguiría D2D), y el peón doblado se ha convertido en un fuerte peón libre: 2. **P×T**, **D2D**; 3. **P4R**, **P4AD** (3. ..., P4R; 4. P4A!, P×P; 5. P5R, f1R; 6. P6R!, P×P; 7. A×P+, T×A; 8. D×T+, D×D; 9. P7D, ganando); 4. **P5R**, y las blancas supieron aprovechar su ventaja de espacio para atacar en el ala de rey: 4. ..., **P5A**; 5. **A2A**, **D3A**; 6. **P3A**, **D4A+**; 7. **R1T**, **T1D**; 8. **D1R**, **T2D**; 9. **P3TR**, **A3A**; 10. **P4A**, **T2T**; 11. **P5A!**, **A2D**; 12. **P6A!**, **P3C** (12. ..., P×P; 13. D3C+, R1A—T—; 14. D4A!); 13. **D3C**, **R2T**; 14. **P4TR**, **D1A**; 15. **P5T**, **D1CR**; 16. **T4D**, **A1R**; 17. **T4T**, **D1A**; 18. **T4C**, **D1C**; 19. **D3R!**, **T2D**; 20. **T4T**, **D1A**; 21. **P4CR!**, **R1T**; 22. **P×P**, **P×P**; 23. **T×P+**, **T2TR**; 24. **T×T+**, **R×T**; 25. **D5C**, **D2A**; 26. **D5T+**, y las negras abandonaron (26. ..., R1C; 27. A×P!, D×A; 28. D×D+, A×D; 29. P7D).

SECCIÓN DE PARTIDAS

DEFENSA NIMZO - INDIA

BONDAREVSKI - SMISLOV
(XVIII Campeonato de Rusia)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. P3R, P4D; 5. P3TD, A2R; 6. C3A, O-O; 7. A3D, P3CD; 8. O-O, P4A; 9. D2R, C3A; 10. T1D, P×PD; 11. PR×P, A3T; 12. P3CD, T1A; 13. T1C, D2A; 14. C5CD, D1C; 15. A5C, P3T; 16. A4T, C4TR; 17. A×A, C×A; 18. C5R, C3AR; 19. P4TD, C3A; 20. P4A.

Prometedor sacrificio de peón. Después de 20. ..., A×C; 21. PT×A, C×P; 22. D2AR, C4A; 23. P4CR, las blancas lograrían un ataque peligroso.

20. ..., C5CD!.

El alfil de ataque no tiene refugio y su cambio forzado debilita la estructura de los peones blancos.

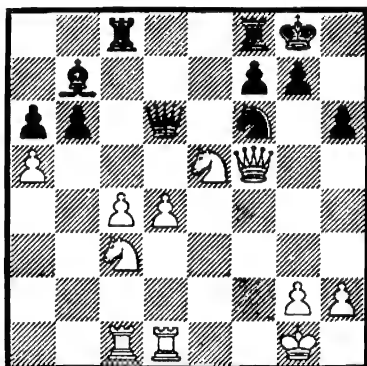
21. P5AR, C×A; 22. D×C, PR×P; 23. D×P, A2C; 24. TD1A, P3T; 25. C3AD, D3D.

Con la amenaza 26. ..., D5C.

26. P5T!?

Con la intención de, si 26. ..., P×P, seguir 27. P5A, impidiendo el despeje de la gran diagonal blanca en favor del A2C.

26. ..., P×PA!; 27. P×PA.



BONDAREVSKI - SMISLOV

Después de 27. C×PAD, D3A; 28. D3T, P4CD; ó 28. P5D, D4A+, la superioridad de las negras resultaría evidente.

(véase diagrama)

27. ..., P4CD!.

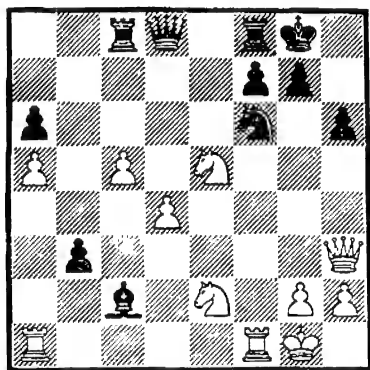
Sorprendente maniobra, que da ventaja a las negras. No es jugable 28. P×P, P×P; 29. C×PC, por 29. ..., D4D, ganando. En la continuación de la partida las blancas quedan con dos peones libres y unidos, pero bloqueados, principalmente por el poderoso alfil que domina las casillas

de color contrario. En cambio, el peón libre de las negras será muy peligroso.

28. P5A, D1D; 29. T1T, P5C; 30. C2R?.

Esta pasiva jugada facilita la tarea de las negras. Era más exacta 30. C4T, contra la cual Smislov indicó la siguiente continuación: 30. ..., A5R; 31. D2A, C4D; 32. C6C, T2A; 33. D2C, D4C!. Hay que convenir que en esta posición las negras tienen excelentes posibilidades de ataque.

30. ..., A5R; 31. D3T, A7A!; 32. T1AR, P6C.



BONDAREVSKI - SMISLOV

Ahora ya no cabe duda sobre la peligrosidad del PCD libre de las negras. Es indispensable bloquearlo, necesariamente, con la dama, toda vez que si 33. C4AD sigue 33. ..., T1C; 34. C2C, T1R; 35. TR1R, T×C; 36. T×T, D×P+, etc. Ello posibilita la ofensiva de las negras en el flanco de rey.

33. D3AD, C4D; 34. D2C, C6R; 35. TR1R.

No 35. T3A?, por 35. ..., C8D, ganando la calidad.

35. ..., D4D; 36. C3AR.

La potencia del peón libre negro puede juzgarse por la siguiente posible variante: 36. C4AR, D5R; 37. P3C, TR1D; 38. R2A, D×P!; 39. D×D, T×D; 40. R×C, T5R+; 41. R2D, P7C, ganando.

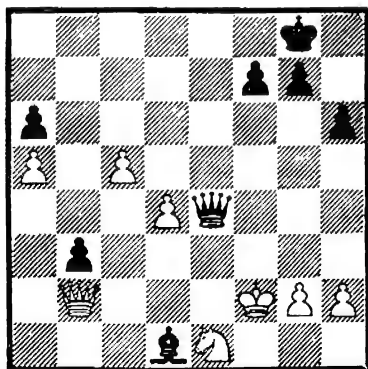
36. ..., TR1R.

Smislov podía haber ganado calidad jugando 36. ..., C5A; 37. D3A, P7C; 38. D×A, P×T=D; 39. T×D. La ventaja es bastante para vencer, pero sin duda quiso reforzar más decisivamente su superioridad posicional.

37. TD1A, T3A; 38. C3A, D4A; 39. C1D!, T3A3R; 40. C×C, T×C; 41. T×T, T×T; 42. R2A.

El juego se ha simplificado, pero no se ha aliviado por ello la posición inferior de las blancas. Los peones siguen bloqueados. Por ejemplo, 42. P6A, D×PT; 43. R2A, D6A!, ganando.

42. ..., D5R; 43. T1R, T×T; 44. C×T, A8D!.



BONDAREVSKI - SMISLOV

De pronto surge la imparable amenaza 45. ..., D7R+; 46. D×D, A×D; 47. P6A, P7C; 48. P7A, A5C, etc. Des-

pués de 45. P3T (para impedir la última jugada de las negras en la precedente combinación) las negras ganarían con 45. ..., D5A+; 46. R1C, D6R+; 47. R1A, D7R+.

El sacrificio a la desesperada de los peones avanzados no mejora la situación.

45. P6A, D×PA; 46. C3D, D5A; 47. R3R, A7A; 48. C1R.

O bien 48. C5A, D5C, etc.

48. ..., A4A; 49. R2D, D4C; 50. R1D, A5C+; 51. R1A, D5A+. Las blancas abandonaron.

GAMBITO DE DAMA

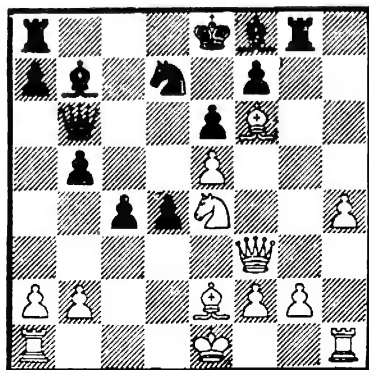
PAROULEK - NIELSEN

(Olimpiada por Correspondencia 1946/47)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, P3AD; 4. C3A, C3A; 5. A5C, P×P; 6. P4R, P4C; 7. P5R, P3TR; 8. A4T, P4C; 9. CR×P, P×C; 10. A×PC, CD2D; 11. D3A, A2C; 12. A2R, T1CR? (12. ..., D3C!; 13. A×C, P4A!); 13. P4TR, D3C (13. ..., T×A?; 14. P×T, C4D; 15. T7T, D2R; 16. P6C!); 14. A×C, P4A.

Después de 14. ..., C×A; 15. D×C, A2R; 16. D4A, T×P; 17. A5T, T2C; 18. D6T las blancas tendrían buenas perspectivas de ataque, y por ello las negras buscan otra línea de juego. La superflua jugada intermedia 12. ..., T1CR? dificulta la defensa, toda vez que el PTR blanco puede llegar a ser muy peligroso

15. C4R, P×P.



PAROULEK - NIELSEN

El centro blanco es inexistente, pero en la próxima jugada se encuentra la compensación.

16. P5T!, D3A.

No es la mejor defensa. Pero como indicó el vencedor de la partida, también con otras jugadas las negras hubieran pasado serias dificultades:

a) 16. ..., P6D; 17. A×P (no 17. A1D, D4D), 17. ..., P×A; 18. P6T, seguido de P7T.

b) 16. ..., C4A; 17. P6T, A×C; 18. P7T!; ó 17. ..., C×C; 18. P7T, A5C+; 19. R1D, C6A+; 20. D×C.

c) 16. ..., A3TR; 17. C6D+, D×C; 18. P×D, A×D; 19. A×A, T1C; 20. A×P, con posición ganadora.

17. T4T, A5C+; 18. R1A, P6D; 19. A1D, R1A.

Parar el peón no es la única preocupación. Después de 19. ..., A2R; 20. P6T, no valdría 20. ..., C×P por 21. P7T!, T1T, 22. D3C, ganando.

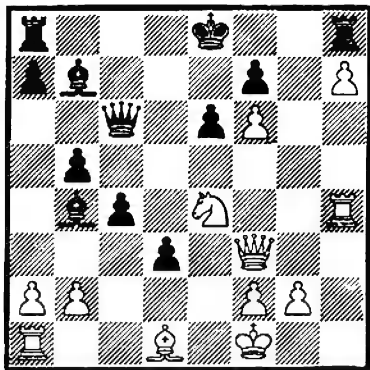
20. P6T, C×A; 21. P×C, R1R.

El rey negro ha tenido que perder dos tiempos para poder cambiar el alfil contrario, y controlar así su columna 1TR.

22. P7T, T1T.

(véase diagrama)

Las blancas no pueden coronar el peón, pero lo valorizan indirecta-



PAROULEK - NIELSEN

mente. Las piezas fuertes negras quedan maniatadas, y el ataque puede progresar.

23. D3C, R2D; 24. D7C, TD1AR; 25. A5T.

El PAR no puede defenderse, ya que si 25. ..., R1R, sigue 26. A×P+. Por ello las negras deciden sacrificar la dama por torre y caballo, esperando además poder capturar, a la larga, el PTR blanco. Pero la gran movilidad de la dama, aprovechando la insegura posición del rey negro, decide la partida.

DEFENSA SICILIANA

RUNZA - PACHMAN

(Praga, 1948)

1. P4R, P4AD; 2. P4AD, C3AD, 3. P3D, P3CR; 4. C3AD, A2C; 5. A3R, P3D; 6. D2D, A2D; 7. CR2R? (7. P4A, seguido de 8. C3AR), 7. ..., C5D; 8. C5D?, P3R; 9. C5D3A, P3TD; 10. C4A, D4T (amenaza C6C); 11. T1A, P4CD.

Se amenaza 12. ..., P5C, seguido de 13. D×P. Para impedirlo, las blancas tienen una sola defensa (P3CD) que al debilitar la gran diagonal negra aumenta la efectividad del A2CR contrario.

25. ..., D×C; 26. T×D, A×T; 27. D4C!, A2C.

Para su desgracia, las negras no pueden salvarse con 27. ..., T×P; 28. D×A, T×A; 29. D7C+, R1D; 30. P4C, T4D; 31. P4T; ni con 27. ..., A×PT; 28. D4D+, R1R, 29. D×PT, etc.

28. P4T, P4T; 29. D4D+, A4D; 30. D7T+, R3D; 31. P×P, T×P.

Al fin cayo el PTR, pero las blancas crearon entretanto otro peon libre, cuyo avance será definitivo.

32. P4A!.

Amenaza 33. D7R mate.

32. ..., A×P+; 33. R×A, T×A; 34. D7C.

De nuevo la amenaza de mate. El resto de la partida ya es sencillo: **34. ..., R4A (34. ..., T1CR+; 35. R3A, T4AD, 36. D7R+); 35. R3A, T4D; 36. D6A+, R5D; 37. D6C+, T4AD; 38. D7C! (amenaza D4R mate), 38. ..., T4D; 39. D7T+, T4AD; 40. P6C, T4CD; 41. P7C+, R4D; 42. D8T, R5D; 43. D8A, P7D; 44. R2R, P4R; 45. D6A, T4A; 46. D6D+, T4D; 47. D6C+, R5R; 48. P8C=D.** Las negras abandonaron.

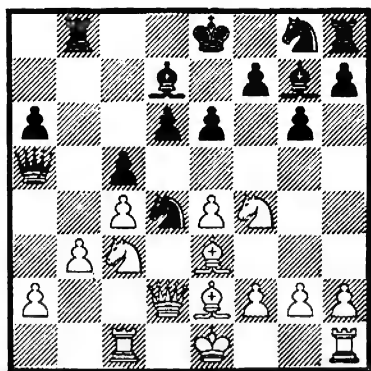
12. P3CD, T1C; 13. A2R?, P×P; 14. PD×P.

Si 14. PC×P, seguiría 14. ..., D6T; 15. O-O, T7C; o bien 15. C1D, C2R y 16. ..., O-O. El dominio por las negras de la columna CD es de importancia decisiva.

(véase diagrama)

14. ..., T×P!.

Con este sacrificio de calidad las negras logran un fuerte peon libre.



RUNZA - PACHMAN

No es posible 15. $P \times T$, por 15. ..., $C \times P$, seguido de 16. ..., $C \times T$ y 17. ..., $A \times C+$.

15. $A \times C$, $P \times A$; 16. $P \times T$, $P \times C$; 17. $D3D!$.

La única retirada aceptable de la dama. Si 17. $D \times PD$ sigue 17. ..., $A4R$; y si 17. $D2A$, entonces 17. ..., $A3T$; 18. $C3D$, $A7D+$!, seguido de 19. ..., $A \times T$. Tampoco vale 17. $D3R$ por la clavada 17. ..., $A3T$. Después de la jugada del texto no sería buena para las negras 17. ..., $A3T$? por 18. $D \times PD$, $P4R$; 19. $C5D$, etc.

17. ..., $C2R$; 18. $O-O$, $C3A$; 19. $C3T$.

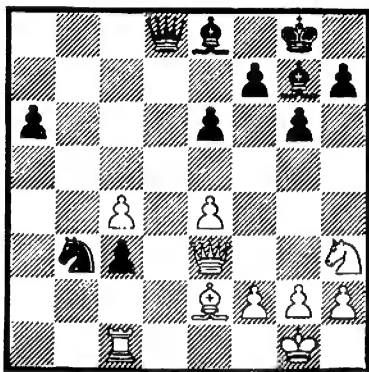
Las blancas se libran de su debilidad táctica (el $C4AR$), y amenazan $D \times PD$. Pero el caballo queda muy alejado y ello facilita a las negras valorizar el peón pasado. También después de 19. $TR1D$, $O-O$; 20. $D \times PD$, $T1D$ la presión de las piezas negras sería fuerte.

19. ..., $O-O$; 20. $D \times PD$, $T1D$; 21. $TR1D$, $A1R$; 22. $D3C$, $C5D!$; 23. $D3R$.

Si 23. $D3D$, decide 23. ..., $T2D$, seguido de $C \times P$.

23. ..., $C \times P$; 24. $T \times T$, $D \times T$.

El peón 6AD negro está tan sólidamente apoyado, que cualquier retirada de la torre blanca conduciría rápidamente al desastre. Por ejemplo: 25. $T1D$, $D4T$; 26. $A3D$, $A5D$; 27. $D2R$, $C7D$; 28. $A2A$, $D7T$; 29. $D3D$, $P4R$, y contra 30. ..., $A5T$, que elimina al alfil bloqueador blanco, no hay defensa.



RUNZA - PACHMAN

25. $T \times P$.

Las blancas intentan proseguir la defensa devolviendo la calidad, pero el final resultante, con el PTD alejado y libre, está ganado por las negras. Siguió: 25. ..., $A \times T$; 26. $D \times A$, $D7D!$; 27. $D \times D$, $C \times D$; 28. $A3D$, $P4TD$; 29. $C4A$, $P5T$; 30. $C2R$, $P6T$; 31. $C3A$ (o bien 31. $C1A$, $A5T$; 32. $P3A$, $A6C$, etc.), 31. ..., $A5T!$; 32. $P4A$ (32. $P5A$, $R1A$), 32. ..., $A6C$; 33. $R2A$, $P7T$; 34. $C \times P$, $A \times C$; 35. $P5AD$, $R1A$; 36. $R3R$, $C5A+$; 37. $R4D$, $C4T$; 38. $A5C$, $R2R$; 39. $P4CR$, $C6C+$; 40. $R4A$, $P4R!$; 41. $P \times P$, $C7D+$; 42. $R4C$, $C \times P$; 43. $P6A$, $R1D$; 44. $A3D$, $A4D$; 45. $A4A$, $A \times A$; 46. $R \times A$, $C7A$; 47. $P5C$, $C6T$; 48. $R5D$, $C \times P$; 49. $R6D$, $C3R$; 50. $P3T$, $P3T$; 51. $P4T$, $P4T$. Las blancas abandonaron.

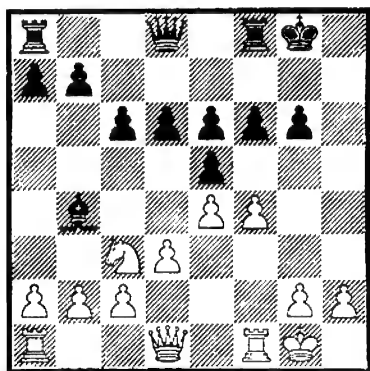
APERTURA DE LOS CUATRO CABALLOS

TARRASCH - JANOVSKI

(Ostende, 1907)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. C3A, C3A; 4. A5C, A5C; 5. O-O, O-O; 6. P3D, P3D; 7. A5C, C2R; 8. C4TR, P3A; 9. A4AD, A5C?; 10. P3A, A3R; 11. A×C, P×A; 12. A×A, P×A; 13. P4A, C3C; 14. C×C, P×C.

Se ha producido una seria debilitación en la estructura de peones del flanco de rey de las negras, consecuencia de la defectuosa jugada 9. ..., A5C?. El cambio masivo de piezas ligeras no alivia la situación.



TARRASCH - JANOVSKI

15. D4C, D1R.

O bien 15. ..., R2A; 16. P5A, PR×P; 17. P×P, A4A+; 18. R1T, P×P; 19. D×P, seguido de 20. C4R.

16. P5A, PR×P; 17. P×P, A×C; 18. P×A, R2C; 19. T3A, T1T.

No es recomendable en seguida 19. ..., P4CR, por 20. P4TR.

20. P×P, D2R.

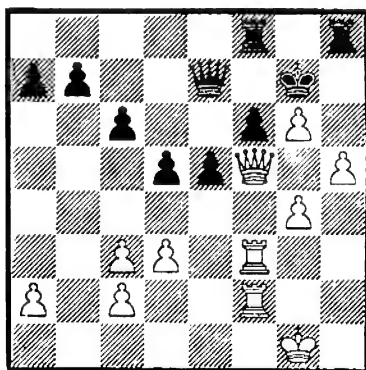
Parece que las negras podían preparar la recuperación del peon con

20. ..., T3T, pero ello fracasaría por 21. T×P, R×T; 22. T1AR+, R2C; 23. T7A+, D×T (23. ..., R1C; 24. D5C, T1T; 25. D6A, ganando); 24. P×D+, T3C; 25. D7D, y gracias a los peones libres y unidos del flanco de rey, las blancas ganarían sin gran esfuerzo. No es bueno tampoco 20. ..., D×P, por 21. D7D+, seguido de D×PD.

21. P4T, P4D; 22. TD1AR, TD1AR; 23. P5T.

Las blancas han aprovechado la debilidad del flanco de rey negro para crear dos peones libres y unidos. Ahora solo falta hacer saltar el bloqueo y ponerlos en marcha. Lo van a lograr rápidamente con una combinación de ruptura.

23. ..., T3T; 24. T1A2A, T3T1T; 25. D5A, D3D; 26. P4C, D2R.



TARRASCH - JANOVSKI

27. P5C!, P×P; 28. D×T+!, T×D; 29. T×T, D×T.

Caso contrario, las dos torres darían mate.

30. P6T+!

No 30. T×D?, toda vez que el final

sería de tablas. Después de la jugada del texto las negras abandonaron (30. ..., R1C; 31. P7T+).

DEFENSA CARO - KANN

K. TREYBAL - TARRASCH

(Semmering, 1926)

1. P4R, P3AD; 2. P4D, P4D; 3. P×P, P×P; 4. A3D, C3AR; 5. P3AD, C3A; 6. A4AR, A5C; 7. C3A, P3CR (7. ... P3R!); 8. P3TR, A4A; 9. A×A, P×A; 10. CD2D, A2C; 11. C5R, C5R; 12. O-O!, CD×C; 13. P×C, C×C.

Como es lógico, las blancas se han abstenido de cambiar piezas a fin de explotar mejor la debilidad del flanco de rey adverso. Las negras deben hacerlo necesariamente, toda vez que si, por ejemplo, 13. ... O-O, entonces 14. C3C, seguido de 15. P3A y 16. C4D, con evidente ventaja posicional.

14. D×C, P3R; 15. D3R, D5T.

Caso de enrocar, las negras tendrían dificultades: 15. ... O-O; 16. A5C, D2A, 17. A6A.

16. TD1D, P3TR.

Para impedir A5C. Pero a partir de ahora la debilidad del PTR negro será objeto constante de ataque por parte del bando blanco.

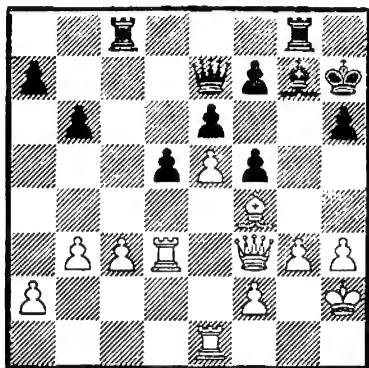
17. R2T, P3C; 18. D3A.

Amenaza 19. P4AD, y al mismo tiempo toma la casilla 5TR a la dama contraria, que será pronto expulsada del flanco de rey.

18. ... T1AD; 19. P3CD, O-O; 20. P3C, D2R; 21. TR1R, R2T, 22. T3D, T1CR.

(véase diagrama)

23. D5T!, T2A; 24. P4CR!, P×P; 25. T1CR!.



K. TREYBAL - TARRASCH

Enérgica continuación. Para que prospere el ataque al débil PTR debe abrirse la columna CR. Si 25. ... P×P, seguiría 26. A×P, A×A; 27. D×A+, R×D; 28. T×PI+.

25. ... A1A; 26. T×PC, T3C; 27. T3D3C, D1R; 28. T4T!.

Ya no es posible seguir defendiendo el PTR. Se amenaza 29. A×P, T×A; 30. D5C.

28. ... T×T; 29. A×P!, R1C; 30. A5C.

Naturalmente, bastaba 30. P×T, pero la jugada del texto remata la partida más rápida y elegantemente.

30. ... A2C; 31. A6A!, R1A, 32. P×T. Las negras abandonaron. No hay defensa contra 30. D8T+.

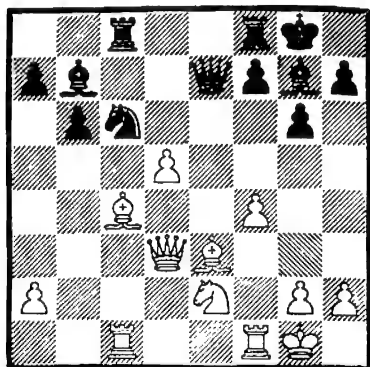
DEFENSA GRUENFELD

PORRECA - FILIP
(Olimpiada de 1954)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, P4D; 4. P×P, C×P; 5. P4R, C×C; 6. P×C, A2C; 7. A4AD, O-O; 8. C2R, P3C; 9. O-O (9. P4TR!); 9. ... A2C; 10. P3A, P4AD; 11. A3R, P×P; 12. P×P, C3A; 13. T1A, T1A; 14. D3D? (mejor 14. D2D); 14. ... P3R; 15. P4A, D2R; 16. P5D.

En esta posición no son aconsejables las jugadas tranquilas. Después de 16. ... TR1D, las negras ejercerían desagradable presión sobre el P4D blanco. También ofrecería buenas perspectivas a las negras la maniobra 16. ... C4T, seguido de la ruptura P4A.

16. ... P×P; 17. P×P.



PORRECA - FILIP

La captura con el alfil hubiera costado un peón. Ahora, 17. ... C5C sería contestada por la intermedia 18. P6D. ¿Han logrado, pues, las blancas crear un fuerte peon pasado? El curso de la partida indica que no. Un peón libre sólo es efectivo si está bien apoyado, y en el caso presente las piezas negras están mejor dispuestas para atacar el peón que las blancas para defenderlo.

17. ... TR1D!.

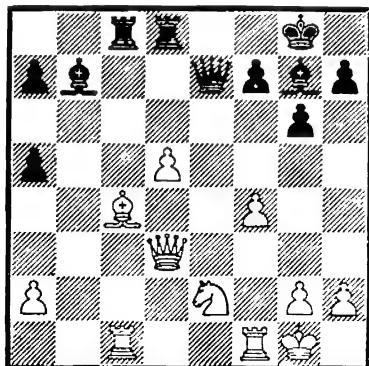
El más importante tema de las negras es bloquear el peón, para seguir luego con C5C, o también C4T. La mejor defensa de las blancas es, relativamente, la continuación 18. P3TD, para contestar a 18. ... C4T con 19. A2T.

18. A2D2.

Al parecer, impide las dos jugadas de caballo indicadas en el comentario anterior. Desde luego 18. ... C5C fracasaría por 19. P6D, pero las negras pueden jugar tranquilamente 18. ... C4T.

18. ... C4T!; 19. A×C, P×A!.

Posiblemente, las blancas calcularon la respuesta 19. ... D4A+; 20. R1T, D×A; 21. P6D, con excelentes perspectivas. Pero a Filip le importaba más el ataque concentrado contra el PD blanco que un peón doblado en la línea de torre.



PORRECA - FILIP

20. P5A.

A fin de lograr contrajuego por la amenaza táctica contra el punto 2AR de las negras.

20. ..., D3D; 21. P×P, PT×P; 22. R1T, T4A; 23. D3AR, T2D; 24. C3C.

Por vez primera las blancas amenazan seriamente. Además, la captura inmediata del PD por parte de las negras no darían más que tablas: 24. ..., A×P; 25. A×A, D×A; 26. T×T, D×T; 27. P3TR, etc.

24. ..., D2A!.

Pero la clavada del alfil blanco decide. Se amenaza 25. ..., T×A y 25. ..., A×P, de manera que a las blan-

cas no les queda más recurso que intentar una maniobra de complicación.

25. P6D, D×P; 26. A×P+, R2T.

Las blancas han logrado cambiar el PD por el PAR contrario, pero sus piezas han quedado en posición comprometida, y es inevitable la pérdida de material. La línea principal sería 27. D2A, A5D; 28. D1R (28. D2D?, D×C; 29. P×D, T4T mate), 28. ..., D3AD; 29. D2D, A6R!; 30. T×T, T×D; 31. T×D, A×T, ganando las negras.

27. C4R?, A×C; 28. D3T+, T4T. Las blancas abandonaron.

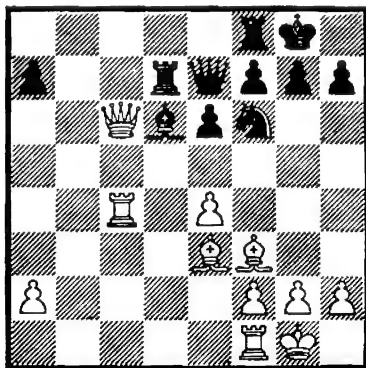
DEFENSA NIMZO - INDIA

BRONSTEIN - SZABO
(Torneo de Candidatos 1953)

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, A5C; 4. C3A, P4A; 5. P3R, O-O; 6. A2R, P4D; 7. O-O, C3A; 8. P×PD, PA×P; 9. P×C, P×C; 10. D3C, D2R; 11. C5R, A3D; 12. C4A, P×PC; 13. A×P, A4A; 14. A3AR, C4D; 15. C5R, P×P; 16. P4R, C3A; 17. TD1A, A2D; 18. D3A, A5C; 19. C×PAD, A×C; 20. D×A6A, TD1D; 21. T4A, T7D; 22. A1A, T2D; 23. A3R, A3D.

(véase diagrama)

En la primera fase de la partida las blancas han logrado, como ventaja, el par de alfiles. Pero esta pretendida superioridad no sería suficiente (las piezas negras están bien situadas), si las negras no tuvieran un punto débil, el PTD. En las próximas jugadas las blancas establecerán un cerco a dicho peón, que las negras tendrán que defender con ambas torres. Un importante reconocimiento táctico: contra un peón débil en una línea libre, las piezas fuertes son el mejor elemento de ataque. No obstante, en la posi-



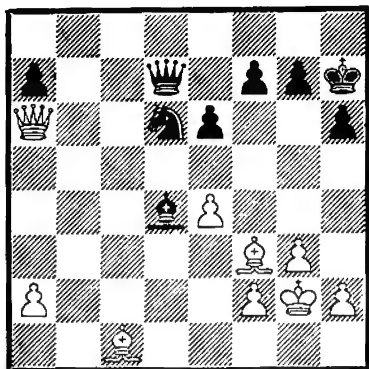
BRONSTEIN - SZABO

ción del diagrama, las piezas negras están mejor dispuestas para la defensa que las blancas para el ataque.

24. D6T, TR1D; 25. T1C, C1R; 26. P3C, A4R; 27. R2C, P3T; 28. T4A4C, R2T; 29. T7C, C3D; 30. T×T.

No daría nada 30. T×P, T×T; 31. D×T, D×D; 32. A×D, T1TD, con rápido empate.

30. ..., T×T; 31. A5A, T2A; 32. A3T, D2D; 33. T1AD, T×T; 34. A×T, A5D.



BRONSTEIN - SZABO

Es claro que si las negras logran efectuar la jugada P4R su posición quedará totalmente consolidada, y el PTD débil bien protegido. Por ello Bronstein lleva a cabo una interesante maniobra táctica para concentrar el ataque contra el repetido peón.

35. P5R!.

Sacrificio de peón con doble objeto: 1) Desplazar el alfil negro de la diagonal 1CR-7TD para ser ocupada por el propio, con ataque contra el PTD; 2) Abrir la gran diagonal blanca en favor del A3AR para, en caso de que las negras deseen defender el peón con C1A, seguir eventualmente A7C.

35. ..., A×PR?.

Al aceptar el obsequio las negras pasarán por trances difíciles. Era mejor 35. ..., C4A. Después de 36. D3D, P3C!; 37. A4R, las negras pue-

den soslayar la clavada del A5D siguiendo 37. ..., D1D, y si 38. P4C, C5T+; 39. R3T, A3C; 40. D3CR, D5D! 41. P3A, D8D, tendrían peligroso contrajuego.

36. A3R, C1A; 37. P4TD!.

No bastaría 37. A7C, C3D; 38. A6A, por 38. ..., D1A; 39. D×D, C×D; 40. A7C, C3C!. Pero después de la jugada 37. P4TD, no es bueno para las negras seguir la variante a causa de P5T, y el peón se perdería. Por esta causa las negras se ven forzadas a un repliegue, 37. ..., A1C, que empeora la posición.

37. ..., A1C; 38. P5T, C3D.

Única para mantener la defensa del PTD. Si 38. ..., C2R, seguiría 39. A7C.

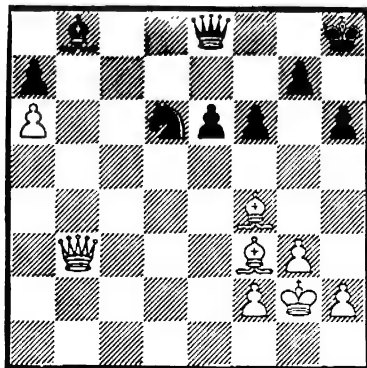
39. A4A, P3A; 40. D3D+, R1C?.

Era mejor 40. ..., R1T, que gana un tiempo en relación con la siguiente jugada.

41. P6T, R1T.

No podía responderse 41. ..., P4R por 42. D3C+.

42. D3C, D1R.



BRONSTEIN - SZABO

Después de 42. ..., D1A; 43. A4C, A2A las blancas podrían continuar 44. D4T, con la amenaza D6A.

43. A5T!.

Las blancas tienen que impedir la liberadora P4R. Ahora no valdría 43. ..., D×A; 44. D×A+, C1R, 45. A3R, D4D+; 46. P3A, y el PTD cae.

43. ..., D1C?.

Si 43. ..., D1AD, sigue 44. A4C, según ya hemos comentado.

44. A7A!!.

Bonita jugada de desviación, que remata prácticamente la partida.

44. . , D×A.

O bien 44. ..., C×A; 45. D×A, D×D; 46. A×D, etc.

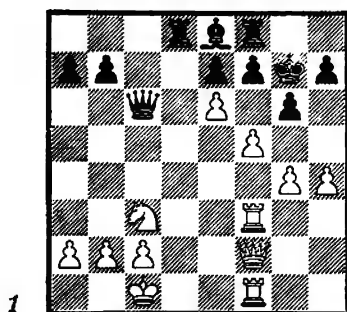
45. D×A+, C1R; 46. D7C, D4T; 47. P3T, R2T; 48. D×PT, P4R; 49. A3R, P5R; 50. D7R. Las negras abandonaron.

EJEMPLOS PRÁCTICOS

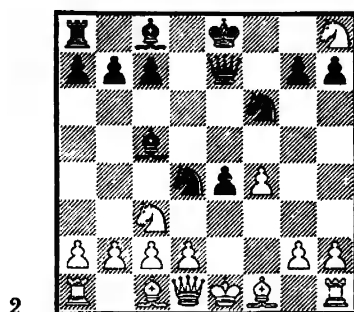
Las soluciones en la pág. 308)

Ejemplos prácticos para el capítulo «Los peones»

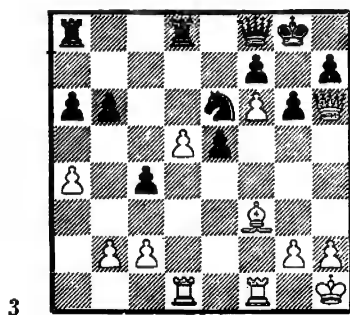
I. PROPIEDADES DEL JUEGO DE LOS PEONES



Las blancas juegan y ganan.



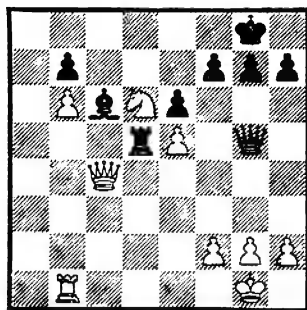
Las negras juegan y ganan.



Las blancas juegan y ganan.

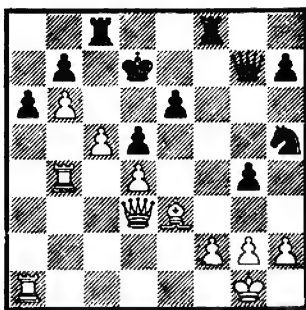
II. FORMACION DE PEONES LIBRES

4



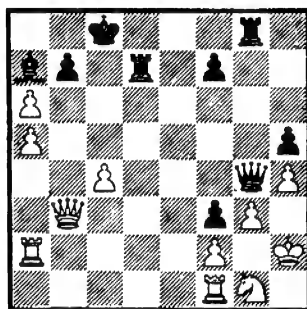
Las blancas juegan y ganan.

5



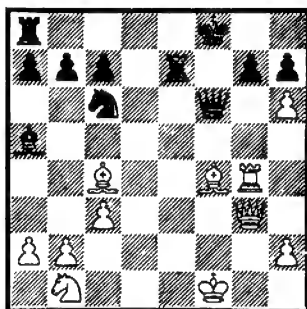
Las blancas juegan y ganan.

6



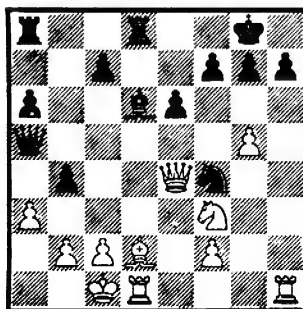
Las negras juegan y ganan.

7



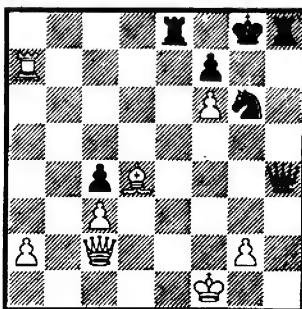
Las blancas juegan y ganan.

8



Las negras juegan y ganan.

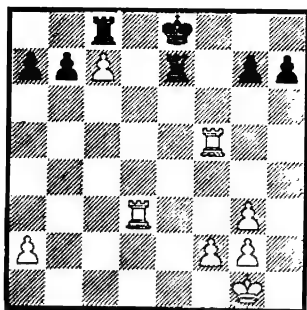
9



¿Pueden salvarse todavía las blancas?

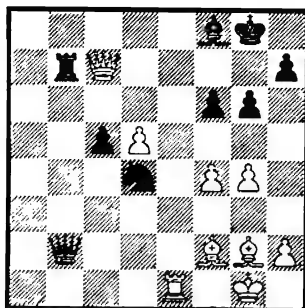
III. APROVECHAMIENTO DEL PEÓN LIBRE

10



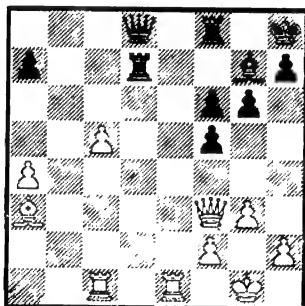
¿Como consiguieron las blancas transformar el P7AD?

11



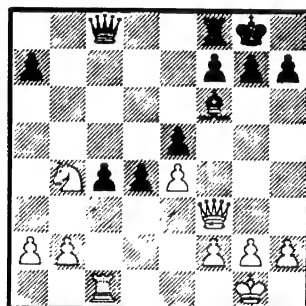
Las blancas juegan y ganan.

12



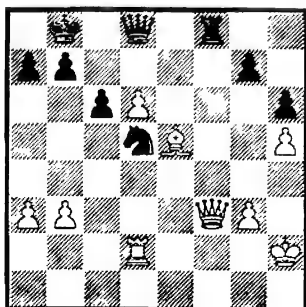
Las blancas juegan y ganan.

13



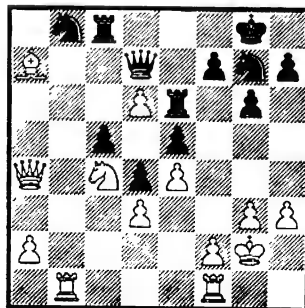
¿Pueden las negras jugar 1. ... P6D?

14



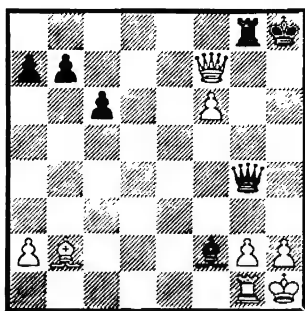
Las blancas juegan y ganan.

15



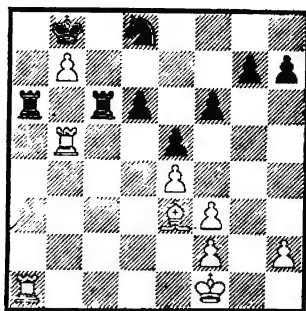
Las blancas juegan y ganan.

16



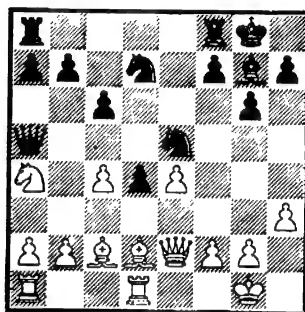
Las blancas juegan y ganan.

17



Las blancas juegan y ganan.

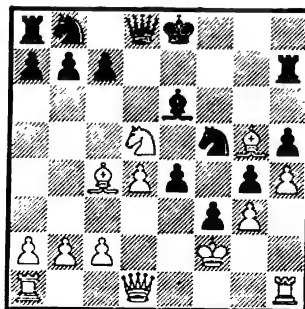
18



Las negras juegan y ganan.

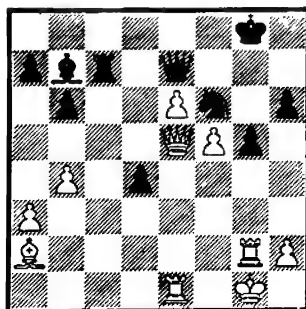
IV. LOS PEONES UNIDOS

19



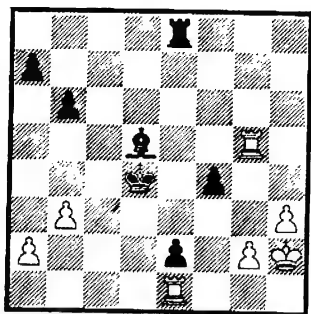
¿Retiraron las negras la dama en la siguiente jugada?

20



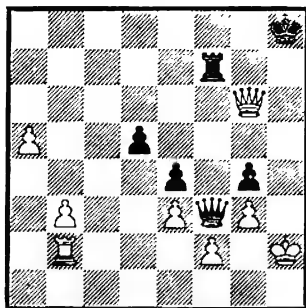
Las blancas juegan y ganan.

21



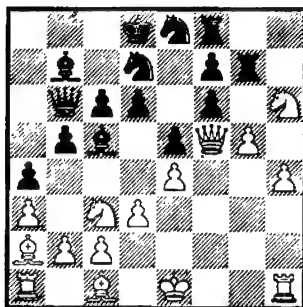
Las negras juegan y ganan.

22



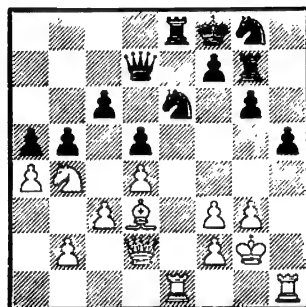
Las blancas juegan y ganan.

23



Las blancas juegan y crean peones libres y unidos.

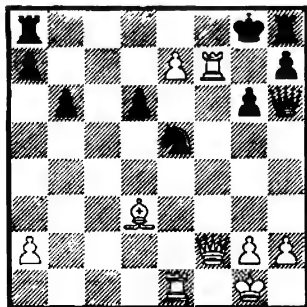
24



¿Cómo crearon las blancas peones libres y unidos?

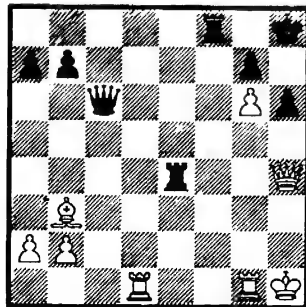
V. TRANSFORMACIÓN DEL PEÓN EN OTRA PIEZA QUE NO SEA LA DAMA

25



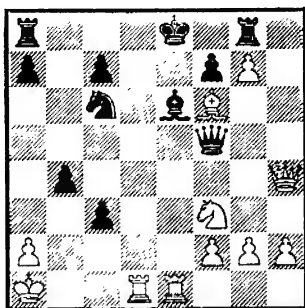
Las blancas juegan y fuerzan rapido mate.

26



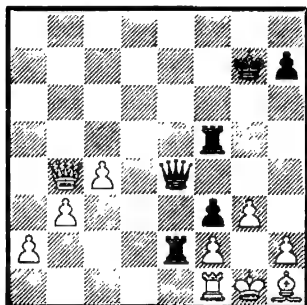
Las blancas juegan y ganan.

27

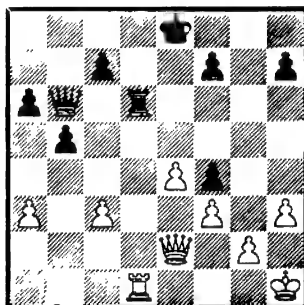


¿Cómo valorizaron las blancas el peón libre de 7CR?

VI. EL PEON AVANZADO



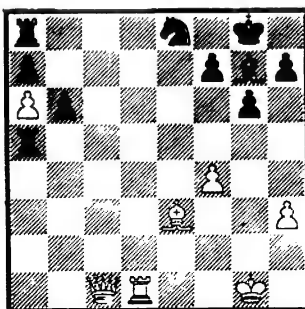
29



Las negras juegan y ganan.

¿Cómo prosiguieron las negras?

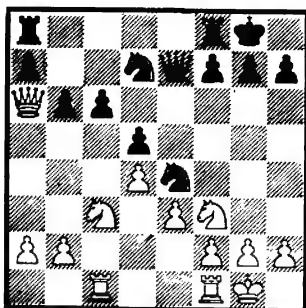
30



¿Cómo aprovecharon las blancas el Pe1D avanzado para ganar?

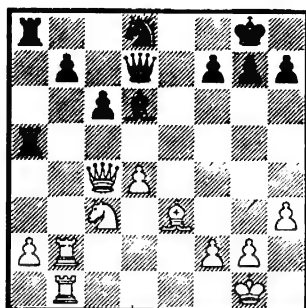
VII. LOS PEONES DÉBILES

31



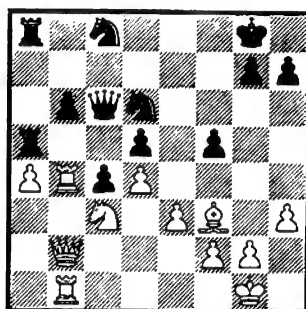
Las blancas juegan y ganan.

32



¿Cual peón de las blancas es débil, y qué continuación eligieron las negras?

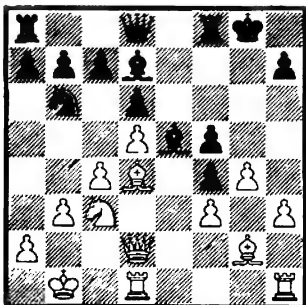
33



¿Cual peón de las negras es decisivamente débil, y cómo lo aprovecharon las blancas?

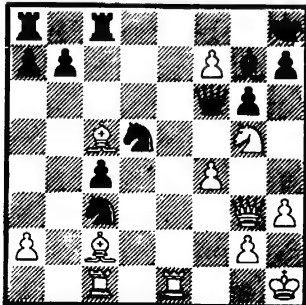
VIII. EL JUEGO TACTICO CONJUNTO DE PIEZAS Y PEONES

34



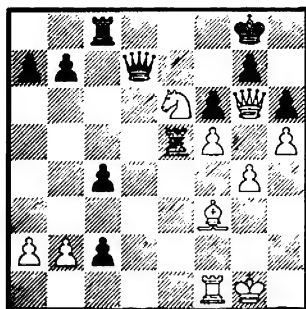
Las blancas juegan y ganan.

35



Las blancas juegan y ganan rápidamente.

36



¿Cómo prosiguieron las blancas el ataque en el flanco de rey?

SOLUCIONES DE LOS EJEMPLOS PRACTICOS

CAPÍTULO «PROPIEDADES DE LAS PIEZAS»

(Página 92.)

Diagrama núm. 1 (Helbig-Sternberg): Después de 1. D8T+, R2A; 2. D×T?, las negras ganan con la jugada intermedia 2. ..., T×C+, seguida de 3. ..., D×D. Las blancas podían haber ganado la calidad jugando 2. ..., C6D+.

Diagrama núm. 2 (Composicion): 1. T×P+, R1T (1. ..., R×T; 2. D3C+,) 2. T8C+, R×T; 3. D3C+, seguido de 4. T×D; o bien 2. ... T×T; 3. D3A+, P3A; 4. D×P+, T2C; 5. T×D.

Diagrama núm. 3 (Schischov-Sagorjanski): Después de 1. D×A? las negras ganarían con la jugada intermedia 1. ..., T×A+!, cediendo la casilla 3R para el escape del rey.

Diagrama núm. 4 (Wiener-Goede): 1. T×PR!, T×T; 2. D×P+, R×D; 3. C×T+, ganando.

Diagrama núm. 5 (Loewenfish-Vera Menschik): 1. C×PC!, no siendo posible 1. ..., A×C por 2. C×PR+.

Diagrama núm. 6 (Yates-Reti): 1. C5C!, y las negras abandonaron (1. ..., D×C; 2. T8T+, R×T; 3. C×PAR+, etc.; o bien 1. ..., T1AR; 2. D4C, P3A; 3. D4T).

Diagrama núm. 7 (Beyer-Wade): 1. C×A!, A×D; 2. C×A+, R1T; 3. A7C+, R×A; 4. C×T+, etc.

Diagrama núm. 8 (Ewald-Janche):

1. T8R!, D2A (1. ..., D×T; 2. C×P+; o bien 1. ..., D4A; 2. T7R+, R1T; 3. A4D!, etc.); 2. A5C!, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 9 (Chomski-Obelmann): 1. D6C+, R×D; 2. C5R+, A×C; 3. P×A, T8T+; 4. R2A, T×T; 5. T×T, A×T, terminando la partida con empate.

Diagrama núm. 10 (Cofman-Sacchetti): No, porque con la continuación 1. T8R+, R2D; 2. T3R!, D5T; 3. T×A, D×T; 4. T3D!, D×T; 5. C5R+, todavía pueden ganar.

Diagrama núm. 11 (Bonchst Osmolovski-Ragosin): 1. C5D!. Las negras abandonaron, toda vez que la amenaza C7R mate sólo puede impedirse perdiendo la dama.

Diagrama núm. 12 (Wittekopff-Wait): 1. ..., C×PT!; 2. D2A, C×P+; 3. D×C, D×C+!; 4. R×D, T5T mate.

Diagrama núm. 13 (Bogoljubov-Euwe): 1. ..., C6C!; 2. C×C, A×P+, seguido de 3. ..., A×C.

Diagrama núm. 14 (Steinitz-Scott):

1. P4AD!, A×PA; 2. D×D, T×D; 3. A×P, las blancas ganan la calidad.

Diagrama núm. 15 (Gast-Pietzsch):

1. ..., D×PA!; 2. P×D, A×P+; 3. R1C, P7R+; 4. A4D, A×A+; 5. T×A, P8R=D+; 6. A1A, D6R mate.

Diagrama núm. 16 (Müller-Palme):

La partida continuó 1. **T×P!**, **T×D**; 2. **T7R+**, **T7A3A**; 3. **T×T**, y las negras abandonaron, aunque después de 3. ..., **R1C**; 4. **T6A6R**, **T6A**, todavía podían seguir la defensa.

Diagrama núm. 17 (Sukzta-Cholmov): Con la jugada 1. ..., **C5C**. No es posible 2. **P×C** por 2. ..., **A4A+**; 3. **R1A**, **A×P+**; 4. **R1R**, **A6T**; 5. **A1A**, **A×A**; 6. **R×A**, **D8T+**, etc. En la partida siguió 2. **A3C**, **D3C+**; 3. **R1T**, **C7A+**; 4. **A×C**, **D×A**; 5. **D2A**, **A3D**; 6. **D1D**, **A2A**; 7. **D1R**, **D6R**; 8. **C4C**, **D3T**; 9. **D1C**, **A×PT**, y las blancas sobrepasaron el tiempo de reflexión.

Diagrama núm. 18 (Kopriva-Drapal): A 1. ..., **C4A** las blancas contestaron 2. **D6AD+**, **A2C**; 3. **C5C!**, **A×D**; 4. **P×A**, **T1A**; 5. **P7A+**, **D2C**; 6. **T4R!**, ganando.

Diagrama núm. 19 (Voellmy-N. N.): 1. **P6A!**, **A×P**; 2. **T5A**, etc.

Diagrama núm. 20 (Cholmov-Borisenko): A 1. ..., **T×P?** siguió 2. **T×T**, **D×T**; 3. **T3R**, ganando la dama.

Diagrama núm. 21 (Anderssen-Dufresne): 1. ..., **P4TR!**, etc.

Diagrama núm. 22 (Matanovic-Lange): 1. **A5T!**, **D×A**; 2. **P×F+**, **T×P**; 3. **T×T+**.

Diagrama núm. 23 (Gruenfeld-Marczy): 1. **A×C**, **P×A**; 2. **T7D!**, **D×T**; 3. **C×PA+**.

Diagrama núm. 24 (Pachman-Grolmus): 1. **C×P!**, **T×C**; 2. **T×T**, **R×T**; 3. **T7R+**, **R1C** (3. ..., **R1A**; 4. **D6R**); 4. **D4C!**, **P4CR**; 5. **D6R+**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 25 (Stahlberg-Keres): 1. ..., **C6A!**. Las blancas abandonaron, pues si 2. **P×C** sigue 2. ..., **T7D**, con mate inevitable.

Diagrama núm. 26 (Morphy-Morian): 1. **P4TD!**, **P×P** a. p.; 2. **T7C+**, **R1T**; 3. **C8A!**, y las negras abandonaron (3. ..., **T×C**; 4. **T7TR+**, **R1C**; 5. **T7A7C** mate).

Diagrama núm. 27 (O. Müller-N. N.): 1. **T1D**, **T7D** (1. ..., **D3C**; 2. **D8R+**, seguido de 3. **D4R+**), 2. **T1R!**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 28 (Wolf-Spielmann): Después de 1. **P3TR!**, **D×PT**;

2. **D×P!**, las negras abandonaron (2. ..., **T×D**; 3. **T8A+**, **A×T**; 4. **T3R-**, etcétera).

Diagrama núm. 29 (Kramer-Najdorf): 1. ..., **C7A!**. No vale 2. **R×C** por 2. **D5T+**, **R1A**; 3. **A4C+**, etc. En la partida, después de 2. **C×A**, **C×T**, las negras ganaron rápidamente.

Diagrama núm. 30 (Rosetto-Euwe): La jugada 1. ..., **P×A?** es un grave error, toda vez que después de 2. **T8T** las negras tienen que abandonar (2. ..., **T×T**; 3. **P8C=D+**).

Diagrama núm. 31 (Ajsenstadt-Marzolis): 1. **T8T!**, **T×T**; 2. **D5D+**, o bien 1. ..., **D2A**; 2. **D8D**, etc.

Diagrama núm. 32 (Alekhine-Colle): 1. **D×T**, **T×D**; 2. **T8R+**, **R2T**; 3. **T1-8AD**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 33 (Schowalter-Blackburne): 1. ..., **P4R!**; 2. **D×PR** (2. **T×P?**, **C3C**); 2. ..., **T3R**; 3. **D7A**, **T8R+**; 4. **R2T**, **D×D+**; 5. **T×D**, **C4D**; 6. **T×PC**, **T×A**, y las negras ganaron.

Diagrama núm. 34 (Krochsnoi-Tschechover): El sacrificio de torre, 1. ..., **T×PC** es erróneo por 2. **T8D+**, **R2C**; 3. **T×P+**, **D×T**; 4. **T7D**, y las blancas ganaron.

Diagrama núm. 35 (Amon-Trafojer): 1. ..., **D×PD+**; 2. **T×D**, **T8A+**; 3. **R2C**, **T1A7A+**; 4. **R3A**, **T7A+**; 5. **R3R**, **T8R+**; 6. **R3D**, **T7D** mate.

Diagrama núm. 36 (Muffang-Devos): 1. **T7A!**, y las negras abandonaron, ya que si 1. ..., **D×T**, sigue 2. **T×C**, con efectos decisivos.

Diagrama núm. 37 (Marshall-Capablanca): Las blancas jugaron 1. **D5C?**, y perdieron. Podían ganar con 1. **D8R+**, **R4C**; 2. **P4A+**, **R5C** (2. ..., **R3A**; 3. **D8TR+**); 3. **D2R** mate.

Diagrama núm. 38 (Liutov-Botvinnik): 1. ..., **P4TR!**; 2. **D×PT** (2. **P4CR**, **P×P+**; 3. **D×PC**, **D8TR+**; 4. **R3C**, **D8R+**; o bien 2. **D7C+**, **R3T**, y no hay defensa contra 3. ..., **P5C+**), 2. ..., **D8TR+**; 3. **R4C**, **D8D+**; 4. **C3A**, **D2D**, mate.

Diagrama núm. 39 (Barry-Phillsbury): 1. **D5C+**, **R1T**; 2. **D4T+**, **R1C**; 3. **D3C+**, **R1T**; 4. **A3A**.

Diagrama núm. 40 (Lohmann-Lohse): El cambio 1. ..., C×C sería incorrecto a causa de 2. P×C, C2D (2. ..., C5R; 3. A×A, D×A; 4. C×C, P×C; 5. D×P, con la doble amenaza D×P mate y D×T); 3. D4T, ganando.

Diagrama núm. 41 (Schischman-Koblenz): Con la continuación si-

guiente: 1. C6A+, P×C; 2. T×A, T×T; 3. D4C+, R1T; 4. D×T, con posición ganadora.

Diagrama núm. 42 (Capablanca-Subarev): 1. D3C+, R4A; 2. D3D+!, R4C; 3. D3R+, R4A; 4. D4R+, R3R; 5. D4AD+, R×P; 6. T1D+. Las blancas ganan la dama.

CAPITULO «UTILIZACION TACTICA DE LAS PIEZAS»

(Página 128.)

Diagrama núm. 1 (Meyer-Thiermann): Las blancas tienen dificultades para imponer su ventaja material; la continuación 1. D6T+, R1C no daría nada práctico. Sin embargo, la victoria es segura si el alfil logra posesionarse de la gran diagonal negra: 1. P4AD!, C4C (1. ..., P×P; 2. D6T+, R1C; 3. A3A); 2. A3A+, R2T; 3. D4D, T7T+; 4. R1A. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 2 (Liberman-Seemanu): 1. ..., P5R; 2. D×PA, D×C+; 3. P×D, A×P, mate.

Diagrama núm. 3 (Blümich-Alekhhine): 1. ..., P5A; 2. P×P, D4CD (sorprendente desplazamiento de dama al flanco opuesto. No vale para las blancas 3. R2R, por 3. ..., D×T+; 4. R×D, C8R+); 3. P4A, D×PA; 4. D×C (4. C×D, T8R mate), 4. ..., D×T+; 5. R2C, D×P; 6. P5A, P×P. Las blancas abandonan.

Diagrama núm. 4 (Imkamp-Baumann): 1. A×P!, T×A; 2. T×T, D×T; 3. P6R. Negras abandonan.

Diagrama núm. 5 (Poisl-Gruric): 1. T5R, D2D; 2. T×T+, D×T; 3. P7D, D×P; 4. D8C+, R2T; 5. D8T+!, C×D; 6. T7C mate.

Diagrama núm. 6 (Heemsoth-Heisenbüttel): 1. T5AD!, D×T; 2. T×PT+, C×T; 3. D7C mate.

Diagrama núm. 7 (Grolmus-Pachman): 1. ..., D×PC+; 2. C×D, T×C+; 3. R1T, A6A. Las negras ganan.

Diagrama núm. 8 (Fuderer-Pachman): Después de 1. ..., P4A; 2. D8C,

T5C+; 3. P×T, D5R+ las negras llevan a buen término una maniobra de mate combinando el juego de la dama y el alfil: 4. R3C, D×PC+; 5. R2A, D5AR+; 6. R2C, A5R+; 7. R3T, D6A+; 8. R4T, D7A+; 9. R4C, A6A+; 10. R4A, A7R+; 11. R5C, D6C+. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 9 (Ryan-Lipschutz): 1. ..., D×C!; 2. P×D, T×C+!; 3. D×T, A×PA+; 4. T3C, T×T. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 10 (Johner-Wolf): La jugada 1. P4AD? es un error. Después de 1. ..., T×P!; 2. T×T, D4C, las negras recuperan la torre, y ganaron el final valorizando el peón de ventaja.

Diagrama núm. 11 (Dunkelblum-Euwe): A 1. T7D? las negras contestaron 1. ..., C×PA (amenaza D8T mate); 2. A×C, A×A+; 3. R×A, D2T+; 4. T7D4D, P4R, y las blancas abandonaron unas jugadas después.

Diagrama núm. 12 (Bendix-Lindau): 1. C×P!, R×C; 2. D5A!, y las blancas ganan.

Diagrama núm. 13 (Israeli-Alexandrescu): Después de 1. A×A, P×A; 2. T×P?, las negras jugaron 2. ..., D5R!, y las blancas han de abandonar.

Diagrama núm. 14 (Rubinstein-Tarrasch): 1. D2A!, P4A; 2. D3A!, C5A; 3. C×P!, A3A; 4. D×A, P×A; 5. C7R+, R2A; 6. C×D, A×C; 7. TR1D, y las negras abandonaron unas jugadas más tarde.

Diagrama núm. 15 (Benkö-Füster): 1. A6C!. Las negras abandonaron.

CAPITULO «LIMITACIÓN DE LA EFECTIVIDAD Y CONJUNCIÓN DE JUEGO DE LAS PIEZAS»

(Página 208.)

Diagrama núm. 1 (Hortner-Hiller): 1. ..., **P4R!**; 2. **P×P**, **P×P**; 3. **C5A**, **A×C**; 4. **P×A**, **P5R**, y las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 2 (Tchistiakov-Simagin): 1. **T×A**, **T×T**; 2. **A×P**, **T1A**; 3. **A6R**, **T3A**; 4. **A7D**, **T3D**; 5. **A×T**, **C×A**. Con la ventaja de dos peones las blancas ganaron fácilmente.

Diagrama núm. 3 (Friedmann-Becker): Con la jugada 1. ..., **P5AD!** la torre blanca queda aprisionada. Si 2. **A×PAD** sigue 2. ..., **A2D**, y si el alfil se retira, las negras ganan con 2. ..., **R3C** y 3. ..., **R4C**.

Diagrama núm. 4 (Wisard-Klainguti): 1. ..., **A×P+!**; 2. **R×A**, **T4T**. La dama blanca no tiene escape.

Diagrama núm. 5 (Hostinsky-Sajtar): A 1. **P3A?** las negras contestaron 1. ..., **T×A**, y después de 2. **D×T**, **A1A** la dama blanca esta perdida.

Diagrama núm. 6 (Sundberg-Sepp): 1. ..., **D8R+**; 2. **T×D**, **T×T+**; 3. **R2A**, **T×C**. Las negras ganan la dama.

Diagrama núm. 7 (Rechevsky-Najdorf): Después de 1. **C2R** las negras continuaron 1. ..., **A×PC**, y después de 2. **T×A**, **D×T**; 3. **C3A**, **P6T**; 4. **T1C** la dama negra está perdida. Siguió 4. ..., **C2D4A**; 5. **T×D**, **P×T**; 6. **C4C**, **C5T**; 7. **C1C**, **A2D**; 8. **C3D**, **P4CD**; 9. **P×P**, **P×P**; 10. **C×P**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 8 (Reti-Vidmar): 1. ..., **C2D4R**; 2. **A1A**, **A2D**; 3. **D5D** (3. **D6T**, **C×A**), 3. ..., **D1AD!**. Las blancas abandonaron, por no haber defensa contra **A3A**.

Diagrama núm. 9 (Ragosin-Solin): 1. **T4CR!**, **D3D**; 2. **T×C!**, **R1T**; 3. **T4T**, **C×T**; 4. **D×D**, y las negras abandonan.

Diagrama núm. 10 (Smislov-Botvinnik): Después de 1. **R2T**, **D×PAD** las blancas contestaron 2. **A×PCR**, **D×D**; 3. **A×PT+**, ganando dos peones.

Diagrama núm. 11 (Gruentfeld-Elis-

kases): Con su última jugada las blancas han posibilitado al adversario la siguiente continuación: 1. ..., **T×C+**; 2. **T×T**, **T×T+**; 3. **R×T**, **C6A+**, y las negras ganan.

Diagrama núm. 12 (Böttger-Heimberg): A 1. ..., **P×P** siguió 2. **C6C!**, **D1D**; 3. **D7R!**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 13 (Salomon-Bernstein): 1. ..., **P4CD!**; 2. **D×PA**, **T3D!**, y el caballo **4TD** no puede retirarse por la respuesta **T8D+**.

Diagrama núm. 14 (Phillsbury-Winawer): 1. **A×P**, **P×A**; 2. **D3CR+**, **R1T** (**1A**); 3. **C6C+**, ganando la dama.

Diagrama núm. 15 (Relistab-Ullrich): Jugando 1. **C6C+l**, **PA×C**; 2. **T×P+**, **R×T**; 3. **D3T+**, **C3T**; 4. **P×P+**, seguido de 5. **D×D**.

Diagrama núm. 16 (Lilienthal-Ragosin): 1. ..., **T5C!**, y las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 17 (Sahlmann-Reinhardt): 1. **T4D**, **P×T**; 2. **A4R**, **P4A**; 3. **P×P a.p.**, **T×P**; 4. **A×P+**, **R2A** (era un poco mejor 4. ..., **R1A**; 5. **T×T**, etc.); 5. **A6C+**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 18 (Rojahn-Em. Lasker): 1. **A5C!**, **P×A** (1. ..., **D×P+**; 2. **R1A**, **D8T+**; 3. **R2A!**); 2. **D6A+**, **R2D**; 3. **D7R+**, **R3A**; 4. **TD1A+**, **R4C**; 5. **P4T+**, **D×PT**; 6. **T4R**, **D6C**; 7. **D×PAD**, **D6D**; 8. **T5R+!**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 19 (Tartakower-Billecard): 1. **A7R!**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 20 (Kiriñlov-Vatnikov): 1. **T8R!**, y las negras abandonaron. Si 1. ..., **D×T**; 2. **A×D**, **A×A**; 3. **D6R**, **A5T**; 4. **D×P**, etc.

Diagrama núm. 21 (Niemzowitsch-Bogoljubov): 1. ..., **P7D!**; 2. **D×P**, **D×A+** (mejor que 2. ..., **D×T**); 3. **D2R**, **D6CD!**; 4. **C5A**, **A×C**; 5. **P×A**, **A3T!**, y las blancas abandonaron (6. **D×A**, **D8D+**; 7. **R2C**, **D×T+**).

Diagrama núm. 22 (Mason-Blackburne): Con **1. ... , A6R!**. Las blancas no pueden jugar **2. AxA** por **2. ... , P6T**; **3. P3C, D6A**, y contestaron **2. DXT, DXD**; **3. AXA**, abandonando catorce jugadas más tarde.

Diagrama núm. 23 (Koch-Stüber): **1. C8D!**, **TxPCR+**; **2. R1T!** (no **2. DXT, TXC**); **2. ... , T8C-**; **3. RXT, D3C+**; **4. T3C**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 24 (Eisinger-Decker): **1. C6R!**, **DxC** (si **1. ... , CxC**, o **1. ... , TXC**, **2. DXP** mate. O bien **1. ... , D2A**; **2. PXP+**, **DXP**; **3. DxD+**, **RxD**; **4. CxPC+**, ganando. Lo mejor era **1. ... , R2A**, pero también después de **2. DXP+**, **RIC**; **3. C4A**, las blancas tendrían ventaja); **2. T1R!**, **D5R+** (**2. ... , D2A**; **3. TPT**); **3. TXD, PDXT**; **4. PXP+**, **RXP**; **5. D5C+**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 25 (Stahlberg-Becker): **1. D1R+!**, y las negras abandonaron (**1. ... , TXD**; **2. P3C**, mate).

Diagrama núm. 26 (Toth-Aztalos): **1. ... , DXP+**; **2. CxD, CxPA** mate.

Diagrama núm. 27 (Alekhine-Petrov): **1. C5R!**, **D2R** (**1. ... , R1A**; **2. D7D+**, **RIC**; **3. CXP**); **2. CxP!**. Las blancas ganaron gracias al peón de ventaja.

Diagrama núm. 28 (Tarrasch-Berastende): **1. C6D!**, **TxC** (**1. ... , T1-2R**; **2. C8A**); **2. DXT, D2AR**; **3. D3R, CID-3R**; **4. D6T**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 29 (Soler-Romi): **1. A7T+**, **R1T**; **2. A6D!**. Negras abandonan.

Diagrama núm. 30 (Morphy-Maurian): Morphy jugó **1. T2R!**, para si **1. ... , DXT**, seguir **2. D5D+**, **R1R**; **3. D6R+**, **R1D**; **4. D7R** mate. En la partida siguió **1. ... , T1R**; **2. T2D, TXP**; **3. TXD+**, **TXT**; **4. A7R+**, **R2D**; **5. D5C+**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 31 (Luczinowicz-Szymanski): **1. ... , DXT+**, **2. DxD, P5T**; **3. P4C, T7A** mate.

Diagrama núm. 32 (Spielmann-Zinner): **1. DXP!**. Las negras abandonaron. Si **1. ... , DxD**, sigue **2. CxP-**, **R2T**; **3. P6A+**, **T5R**; **4. T7C** mate; y

si **1. ... , D2C**, **2. CXP+**, **DxC**; **3. D6TR+**. O bien **1. ... , A1D**; **2. CXP+**, **R2T**; **3. CxA**.

Diagrama núm. 33 (Arnuil-Dus Chotimirski): **1. T7D+!**, **AXT**; **2. D6A+**, **R1R**; **3. DXT+**, **R2R**; **4. DXT**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 34 (N. N.-Robson): **1. ... , TXP+**; **2. DXT, A3C+**; **3. R3A (4A)**, **T7AD** mate.

Diagrama núm. 35 (Lonc-Lendl): Las negras salvaron la dama como sigue: **1. ... , TXP**; **2. DXT** (**2. TXT, DxA+**); **2. ... , T6D+!**; **3. R2R** (**3. R2C, P6A+**; **4. R3T, T1D!**); **3. ... , TXPT+** (ganaba rápido **3. ... , D5A**); **4. R1D, D5T+**; **5. D2AD, DxD+**; **6. RxD, TXT**. Las negras ganan.

Diagrama núm. 36 (Averbach-Tal): Las negras no pierden pieza. Jugaron **1. ... , T7D**; **2. D8R+** (**2. DXT, D3A+**); **2. ... , R2C**; **3. PXP, D5D**; **4. A3T, D6D**; **5. A2C, T8D**. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 37 (Novotny-Michalek): **1. ... , T6T!**. Si **2. PXT, AxC+**; las negras ganan pieza.

Diagrama núm. 38 (Monticelli-Fine): **1. ... , T6D**; **2. PXT** (**2. D2R, CxA+**; **3. PxC, D4A+**); **2. ... , CxA+**; **3. R2A, A4AD**; **4. D3T, C5D+**; **5. R1A, D6C**. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 39 (Blackburne-Gundry): **1. D4A!**. Las negras abandonaron. Se amenaza **DxP**, y **1. ... , AxD** no sirve, por **2. TXC** mate.

Diagrama núm. 40 (Platz-Voiski): **1. D4AD!**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 41 (Ivkov-Eliskases): **1. D2D!**, **DIAR**; **2. D3R**. Las blancas ganan.

Diagrama núm. 42 (Janovski-Biern): **1. DxA!** (no **1. TXA?**, **TXT**; **2. DXT, T8R+**; **3. C1A, C7R+**; **4. R1T, TXC+**); **1. ... , DxD**; **2. T1DxD**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 43 (Dobias-Zita): **1. ... , T3D!**; **2. D3C, DxPR!**. Las blancas abandonaron. Después de **3. DxD, TXT+**; **4. D1A, TXD+**; **5. RXT, PXP**, tendrían dos peones menos.

Diagrama núm. 44 (Wallwork-Duras): Después de la errónea jugada 1. **P5D?** (mejor era 1. **D3A**, **T8C**; 2. **P3A**, y la posición aún se podía mantener), las negras ganan con 1. ..., **T8C**; 2. **D2R**, **D6D**; 3. **D3R**, **D8A**+

Diagrama núm. 45 (Röld-Bogoljubov): La captura del caballo, 1. **T×C?**, es un error por la fuerte respuesta 1. ..., **T7A**!.. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 46 (Unzicker-Bouwmeester): 1. **D×C**+!. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 47 (Steinitz-Ware): 1. **A5A**!, **D×A**; 2. **C6D**+. Las blancas ganaron.

Diagrama núm. 48 (Teichmann-Mieses): Después de 1. ..., **D7R**+; 2. **R1A**, las blancas aún podrían luchar. Pero precediendo la jugada de 1. ..., **P4CD**! (conduciendo a la dama a una casilla sin apoyo) sigue 2. **D×PC** (o bien 2. **D3D**), 2. ..., **D7R**+; 3. **D×D**, **P×D**+, las negras ganaron.

Diagrama núm. 49 (Behting-Niemzowitsch): 1. **C×P**, **D4C**; 2. **T4C**!, **D×T**; 3. **C×P**+

Diagrama núm. 50 (Torre-Gruenfeld): Con la jugada 1. **T×P**! las blancas sitúan al rey contrario en posición de clavada. Después de 1. ..., **R×T**, ganan como sigue: 2. **D4C**+, **R2T**; 3. **A×P**+, **T×A**; 4. **D×T**+, **R1C**; 5. **D6C**+, **R1A**; 6. **A6D**, etc. En la partida se jugó 1. ..., **T1CR**; 2. **T×T**, **R×T**; 3. **A×P**!, **T×A**; 4. **D4C**+, ganando rápidamente las blancas.

Diagrama núm. 51 (Romanowski-N. N.): 1. **D8A**+, **R×D** (1. ..., **T×D**; 2. **C7R** mate); 2. **T8T** mate.

Diagrama núm. 52 (Lasker-Tarasch): 1. ..., **P4C**++; 2. **R×P** (2. **R×C**, **D6CR**++); 2. ..., **C2A**+. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 53 (Boekdrukker-Lewander): 1. **T×P**++!, **R×T**; 2. **A6C**!, y las negras abandonaron (2. ..., **A1C**; 3. **A8R**).

Diagrama núm. 54 (A. N.-Kolisch): 1. ..., **C×P**!; 2. **T×C**, **T×T**; 3. **R×T**, **D6T**++; 4. **R2R** (4. **R4A**, **D3T**++), 4. ..., **A4C**+. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 55 (Marshall-Capa-

blanca): Una posición teórica muy conocida. Después de 1. **D×C?** las negras no pueden continuar 1. ..., **A6C?** por 2. **D×P**+. Pero precediendo la jugada 1. ..., **A6C** del jaque intermedio 1. ..., **A7T**++; 2. **R1A**, es posible 2. ..., **A6C**!, ya que 3. **D×P**++ no vale por 3. ..., **T×D**+

Diagrama núm. 56 (Paulsen-Morphy): 1. ..., **T×P**++; 2. **R×T**, **P4AR**; 3. **P3A**, **P×C**; 4. **P×P**, **D3C**++; 5. **R1T**, **T7A**, y las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 57 (Janovsky-Schlechter): 1. ..., **A4A**++!; 2. **R1R**, **A3D**!; 3. **D×A**, **T8A**++!; 4. **T×T**, **D×D**. Las negras ganaron.

Diagrama núm. 58 (Kulshinsky-Boschan): 1. **A×P**+. Las negras abandonaron. Si 1. ..., **D×A**, sigue 2. **T7D**; y si 1. ..., **A2R**, 2. **D8T** mate.

Diagrama núm. 59 (Duras-Rubinstein): 1. **A7A**+, **R×A**; 2. **T×A**++; o bien 1. ..., **R2R**; 2. **A×P**, **P×A**; 3. **C×P**+

Diagrama núm. 60 (Borchers-Loewe): 1. **D8C**++!, **C×D**; 2. **C×PA**+, **T×C** (2. ..., **R1A**; 3. **T8R**++); 3. **T8R**, mate.

Diagrama núm. 61 (Skalica-Havlicek): 1. **T×P**+, **R×T**; 2. **T1CR**+, **R1A**; 3. **D8T**, mate.

Diagrama núm. 62 (Asgeirsson-Trifunovic): 1. ..., **A7T**++!; 2. **R2C** (2. **R×A**, **D×PA**++; 3. **R1T**, **C×P**), 2. ..., **A6C**. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 63 (Bikova-Keller-Herrmann): 1. **C6A**+, **R2C** (1. ..., **R1T**; 2. **C8R**!); 2. **C8R**++! y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 64 (Otto-Schleehahn): 1. **P5A**!, y las negras abandonaron. Si 1. ..., **D×PA**; 2. **D7R**+, **D2A**; 3. **T7T**++; y si 1. ..., **D×PR**; 2. **P6A**+, **D×PAR**; 3. **T7T**++.

Diagrama núm. 65 (K. Richter-Sch.): La maniobra de mate 1. **D×P**+, **R×D**; 2. **T5T**++ falla por 2. ..., **D3TR**. Por consiguiente, debe interceptarse el paso a la dama negra: 1. **C6C**+, **C×C** (1. ..., **D×C**, **D×T**++); 2. **D×P**+, **R×D**; 3. **T5T** mate.

Diagrama núm. 66 (Olland-Rüster):

1. C8A!, T×C; 2. T8C+; o bien 1. ..., D2A; 2. D6AR+.

Diagrama núm. 67 (Molinari-Cabral): 1. ..., A8C+!; 2. D×A, C5C+; 3. P×C, D3T+; 4. A4T. D×A mate.

Diagrama núm. 68 (A.W - Zuckertort): 1. ..., T×C; 2. D×T, D8A+!; 3. T×D, C7R+; 4. R1T, C4A6C+; 5. P×C, C×P mate.

Diagrama núm. 69 (Spasski-Taimanov): 1. C×P!, PT×C; 2. D5T+, D2A; 3. T×T+, A×T; 4. T8D+!, R×T; 5. D×D, P×C; 6. D×PA. Las blancas ganaron.

Diagrama núm. 70 (Beranek-Kubelka): 1. ..., A×C; 2. A×C, D6C!. Las blancas abandonan.

Diagrama núm. 71 (Marshall-Fox): 1. P3TD!, D2R (1. ..., D×PA; 2. T4D!); 2. A×P+, R1T; 3. C5R. Las negras abandonan.

Diagrama n. 72 (Dorawa-Pietzsch): 1. ..., C×PA+, y si 2. D×C, entonces 2. ..., C5D, ganando calidad.

Diagrama núm. 73 (Hiomada-Prokop): 1. T×C, P×T; 2. D×PA, T1CR; 3. T×P, D×T (no es mejor 3. ..., T×P+; 4. R×T, A2C; 5. A3A, A×T; 6. C×A, ganando las blancas rápidamente); 4. C×D, P×C; 5. D6A, T1C; 6. D6D+. Las negras abandonan.

Diagrama núm. 74 (Bondarevski-Maskijewitsch): 1. C6R!. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 75 (Alekhine-Mikulka): 1. T×P!, A×T; 2. A6A. Negras abandonan.

Diagrama núm. 76 (Pachman-Lundin): El PCD puede capturarse sin riesgo. Después de 1. D×PC, A3C, no sería bueno 2. D×PD?, por 2. ..., A4AR, pero después de 2. P6R!, P×P; 3. D×PD, las blancas tienen evidente ventaja.

Diagrama núm. 77 (Rivise-Chernev): 1. T1R!, T×P; 2. A×A+, D×A; 3. D7T+, A2C; 4. D×P+, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 78 (Beni-Fuchs): Las negras renunciaron a la defensa del PR y jugaron 1. ..., T6D. Después de 2. C×P (2. A×P, TD1D), 2. ..., TD1D!; 3. C×A (3. C×T, A×A+),

3. ..., A×A+; 4. R2R, A×T; 5. T×A, T×P, tienen clara ventaja

Diagrama núm. 79 (Naegeli-Flohr): 1. ..., T×A; 2. C×T, P4CD, y las negras ganan. La jugada 3. C×P es inútil por 3. ..., D3C, que amenaza mate.

Diagrama núm. 80 (Flohr-Stahlberg): 1. C×P!, C×C; 2. A6T!, C×T; 3. A×T!, D2T; 4. A×A+, D×A; 5. T×C, y las blancas quedan con un peón de ventaja.

Diagrama núm. 81 (Bogoljubov-Erdely): 1. C×P!, T×C; 2. D6R, A×D; 3. T×D+, T1A (3. ..., C1A; 4. A×A gana calidad); 4. A×A+, R1T; 5. T7D, T1T; 6. T7AD, P4A; 7. A5D. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 82 (Suetin-Keres): Las negras nivelaron el juego aprovechando su peón libre: 1. ..., P6R; 2. D5A (2. D×P, T×A), 2. ..., C1A; 3. A4A, T7C; 4. TD1A, D×P; 5. A×C, T×A; 6. T8A. Tablas.

Diagrama núm. 83 (Klier-Reoder): 1. T6T!. Las negras abandonaron (1. ..., D×T; 2. C7A mate).

Diagrama núm. 84 (Broadbent-Aitken): 1. C×PA, P×C; 2. P5R!, T×P (2. ..., PD×P; 3. C4R); 3. T×T, A2R; 4. T×A, D×T; 5. T1R, D2D; 6. A×P+. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 85 (Asperger-Schallén): A la errónea jugada 1. D×P? seguiría 1. ..., T×P+; 2. R1T (2. R×T, C×P+), 2. ..., T×P+; 3. R×T, D1C+. Con este jaque la dama negra queda defendida, y después de 4. ..., P×D; 5. T×D, T×T, el final resultante es claramente ventajoso para las negras.

Diagrama núm. 86 (Gligoric-Olafsson): La jugada 1. D×P? es un grave error (con 1. D8C+, R2T; 2. P4T la posición era ganadora para las blancas). Siguió 1. ..., D3A!, y después de 2. DIAR, D7A, las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 87 (Mizsto-Kloza): La jugada 1. ..., A4A resultó fatal para las negras: 2. D7T+!, R×D; 3. T×T+, R1T; 4. T8C+, R2T; 5. T1C7C+, R3T; 6. T6C+, R2T; 7. T8C7C+, R1T; 8. T6T, mate.

Diagrama núm. 1 (Duras-Janovski):
1. **D5C**, **C3A** (no 1. ..., **DxD+**; 2. **PxD**, **P3A**; 3. **T2T**, **PxP**; 4. **CxPC**, **C3A**; 5. **C6R**); 2. **P5T**, **C2T** (2. ..., **C1T**; 3. **T2C**, **P3CR**; 4. **C4T**); 3. **D3C!**, **T3D**; 4. **T2C**, y las blancas ganan una pieza.

Diagrama núm. 2 (N. N. Schloesser): A 1. **T1AR?** siguió 1. ..., **AxC**; 2. **DxT+** (2. **T4A1AD**, **D5T**), 2. ..., **R2T!**. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 3 (Burn-Marshall):
1. **CxP**, **DxC?** (mejor era 1. ..., **DxD**; 2. **CxA+**, **PxC**; 3. **TxD**, **T7A**); 2. **TxT!**, **TxT**; 3. **AxD**. Las blancas ganaron.

Diagrama núm. 4 (Christoffersen-Lover): Para después de su última jugada (**CxPR**) las negras habían calculado sólo la continuación 1. **AxD**, **CxD**; 2. **PxC**, **RxA**; 3. **AxP**, con juego nivelado. Pero las blancas contestaron 1. **TxC**, **DxA** (1. ..., **DxT**; 2. **DxP+**, ó 1. ..., **RxT**; 2. **D3TR+**); 2. **D3D**, **C3D**; 3. **TxPAD**, **T1D**; 4. **P4A!**, **PxP**; 5. **T1R+**, **RIA**; 6. **DxC+**. Las negras abandonaron (6. ..., **TxD**; 7. **TxP+**).

Diagrama núm. 5 (Spielmann-Snosko Borowski): 1. **CxC**, **PAxC**; 2. **AxP**, **PxA**; 3. **D3C+**, **R1T**; 4. **DxA**, **PxC**; 5. **TxC**, **DIR**; 6. **TxA**, **D3C+**; 7. **R1T**, **TD1C**; 8. **D4R**, **DxD**; 9. **TxD**, **PxP**; 10. **T1CR**, **TxPA**; 11. **T4AR!**, y las blancas ganaron.

Diagrama núm. 6 (Tolush-Stoltz):
1. **D3A!**, **C6C**; 2. **AxC**, **PxA**; 3. **TxA!**, **CxT**; 4. **AxP**, **R1T**; 5. **T1R**. Las blancas han ganado dos piezas ligeras a cambio de una torre.

Diagrama núm. 7 (Tagirov-Janosevic): 1. ..., **DxA+**; 2. **CxD**, **CxP** mate.

Diagrama núm. 8 (Mackenzie-N. N.): 1. **DxC+**, **TxD**; 2. **PxP+**, **R2R**; 3. **A5A** mate.

Diagrama núm. 9 (Teichmann-N. N.): 1. **C5C!**, **PxC**; 2. **DxC+**, **TxD**; 3. **AxPC** mate.

Diagrama núm. 10 (Berger-Frank):
1. ..., **DxC!**; 2. **DxD**, **A5D+**; 3. **P3R**, **CxPR**; 4. **D2A**, **C7A**; 5. **DxA**, **C3AxD**, y las negras ganaron.

Diagrama núm. 11 (Alekhine-Köhnelein): Las blancas pueden ganar calidad jugando 1. **C7A+**. Alekhine eligió, no obstante, la siguiente combinación, que gana pieza: 1. **DxA!**, **PxD**; 2. **C7A+**, **RIA**; 3. **CxD**.

Diagrama núm. 12 (Blackburne-Schwarz): 1. **DxC!**, **AxD**; 2. **TxP**, **PxT**; 3. **TxP**, etc.

Diagrama núm. 13 (Rüger-Adam):
1. **AxP!** (desplazamiento del importante PCR negro), 1. ..., **PxA**; 2. **TxA+**, **PxT**; 3. **DxP+**, **R2A**; 4. **T1A**, **R1C**; 5. **T3A**, **T1D**; 6. **T3CR+**.

Diagrama núm. 14 (Mattison-Apscheniek): 1. **TxA!**, **TxT**; 2. **DxT+**, **RxD**; 3. **A6T+**, **R1C**; 4. **TxD**.

Diagrama núm. 15 (L. Schmidt-Castaldi): 1. **CxP!**, **D2A**; 2. **TxP!**, **DxT**; 3. **DxA+**, y las negras abandonaron (3. ..., **CxD**; 4. **A6A** mate)

Diagrama núm. 16 (Capablanca-N. N.): 1. **CxC**, **DxC**; 2. **T8R+**, **TxT**; 3. **TxT+**, **TxT**; 4. **DxT+**, **D1A**; 5. **DxD+**, **RxD**; 6. **P5CD!**, **A6D**; 7. **P6C**, ganando.

Diagrama núm. 17 (Botvinnik-Kan): 1. **D5A!**, **D5T** (1. ..., **DxD**; 2. **C7R+**, **R1T**; 3. **CxD** y 4. **CxPD**); 2. **DxD**, **CxD**; 3. **P4A!**, **T1R** (3. ..., **PxP**; 4. **P4CR!**); 4. **TD1R**, y las blancas ganaron unas jugadas después (4. ..., **AxC**; 5. **PxA**, **C3A**; 6. **P4CR!**, **CxP**; 7. **PxP**, **CxPR**; 8. **A5D+**, **R1T**; 9. **P7A**, **T3A**; 10. **A7C**).

Diagrama núm. 18 (Berger-Duras): Las blancas habían calculado 1. **A3A**, **PxP**; 2. **T1T**. Pero siguió 1. ..., **A5R!**; 2. **T2A**, **AxA**; 3. **DxA**, **DxD**; 4. **TxD**, **P5C**; 5. **A1R**, **P6A**, y las negras ganaron fácilmente el final.

Diagrama núm. 19 (Tartakower-Botvinnik): 1. ..., **CxP!**; 2. **CxPAD** (2. **AxA**, **CxC**; 3. **AxD**, **CxD**; 4. **AxP**, **CxPC**, etc.), 2. ..., **CxC**; 3.

A×A, C×A; 4. P×C, P4A!. Las negras quedan en posición claramente superior.

Diagrama núm. 20 (Süchting-Salve): 1. **A×A!**, **P×A** (no 1. ..., **C×A**; 2. **C4C, C3A?**; 3. **P5D**); 2. **C4C, C3A**; 3. **P×P, C×P** (3. ..., **A×P**; 4. **A5C**, seguido de 5. **C3A×A** y 6. **C6A+**); 4. **C3A×C, A×C**; 5. **C×A, P×C**; 6.

D4C, con gran ventaja posicional de las blancas.

Diagrama núm. 21 (Duras-Treybal): 1. **D3T!**, **D×D**; 2. **A6A+**, **T2C**; 3. **T×T, D5T+**; 4. **A×D, R×T**; 5. **T1CR+**, **R1A**; 6. **A6A, P4TD**; 7. **P4D!**, **P4C**; 8. **P4AR, P×PA**; 9. **P5R, P×P**; 10. **P×P**, y las blancas ganaron.

CAPÍTULO «LOS PEONES»

(Página 292.)

Diagrama núm. 1 (Meyer-N. N.): 1. **P6A+**, **P×P**; 2. **P7R**, ganando. é1A

Diagrama núm. 2 (Ettlingen-Janowski): 1. ..., **C6A+**; 2. **P×C** (2. **R2R, A5CR**); 2. ..., **P×P+**; 3. **A2R, P7A+**; 4. **R1A, A6T** mate.

Diagrama núm. 3 (Krecmar-Poupa): 1. **P×C!**, **D×D**; 2. **P7R, T×T**; 3. **T×T, T1AR**; 4. **T8D, D8A+**; 5. **A1D, D3T**; 6. **P×T=D+**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 4 (Sliva-Stoltz): 1. **D×A!**, **P×D**; 2. **P7C, D1D**; 3. **P8C=D, T8D+**; 4. **T×T, D×D**; 5. **C7C!, P4AD**; 6. **T8D+**. Las blancas ganaron con facilidad.

Diagrama núm. 5 (Euwe-Weenink): 1. **T×P, P×T**; 2. **P7C, T1CD**; 3. **D×PTD, D2R**; 4. **A5C, D×A**; 5. **D6D+**, **R1R**; 6. **D×T+**, **R2A**; 7. **D×T+**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 6 (Puchkardt-Pahl): 1. ..., **A×P!**; 2. **TD×A, D×PC+**; 3. **R1T, D7C+**; 4. **T×D, P×T+**; 5. **R2T, P×T=D**. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 7 (Morphy-N. N.): 1. **T6C!**, **D×T**; 2. **D×D, P×D**; 3. **P7T, T8R+**; 4. **R×T, R2R**; 5. **A8C**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 8 (Kruger-Schwarzschild): 1. ..., **P×P!**; 2. **A×D, P7T**; 3. **D4T, A6T!**. Las blancas abandonaron, toda vez que la amenaza de mate es doble.

Diagrama núm. 9 (Novarra-Wassensburg): En posición desesperada,

las blancas encontraron todavía un camino para ganar: 1. **D×C+**!, **P×D**; 2. **P7A+**, **R1A**; 3. **A7C+**.

Diagrama núm. 10 (Cochrane-Dufresne): 1. **T8D-**, **T×T**; 2. **T8A+**!, **R×T**; 3. **P×T=D+**, etc.

Diagrama núm. 11 (Najdorf-Pelikán): 1. **P6D!**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 12 (Tartakower-Reti): 1. **P6A, T6D**; 2. **D×T!**, y las negras abandonaron (2. ..., **D×D**; 3. **A×T, A×A**; 4. **P7A**, ganando).

Diagrama núm. 13 (N. N.-Hoppe): 1. ..., **P6D!**; 2. **C×P, P×C**; 3. **T×D, T×T**. El peón no puede ser capturado por la amenaza **T8A+**. Siguió 4. **D3R** (4. **D1D, A4C**), y ahora las negras jugaron erróneamente 4. ..., **T7A**, refutada con 5. **R1A**. Sin embargo, podían ganar con 4. ..., **T1D**; 5. **D2D, P3TR**; 6. **P3CR, A4C**; 7. **P4A** (7. **D1D, P7D**; 8. **P4TR, T1AD**), 7. ..., **P×P**; 8. **P4TR** (8. **P×P, A×P**), 8. ..., **A2R**; 9. **P×P, A5C**; 10. **D1D, P7D**; 11. **P3T, T1AD!**.

Diagrama núm. 14 (Persitz-Masson): 1. **P7D+**, **R1T**; 2. **D×T!**, **D×D**; 3. **A7A**, etc.

Diagrama núm. 15 (Van Hoorn-Befie): 1. **T×C, D×D**; 2. **T×T+**, **T1R**; 3. **C6C!**, **D×A**; 4. **T×T+**, **C×T**; 5. **P7D, D1C**; 6. **C8A!**, y las negras abandonaron.

Diagrama núm. 16 (Dufresne-Horowitz): 1. **D8R!**, **R2T** (1. ..., **T×D**; 2. **P7A+**); 2. **P7A**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 17 (Tschigorin-Jan-kowitsch): 1. **A7T+!**, **TxA**; 2. **TxT**. Negras abandonan.

Diagrama núm. 18 (Bisguier-Smislov): 1. ..., **P6D!**; 2. **AxD** (no valen 2. **AxP** ni 2. **DxP**, por 2. ..., **DxC**); 2. ..., **PxD**; 3. **T1R** (el peón pasado de las negras se pierde a cambio de dos peones blancos en el flanco de dama). 3. ..., **CxP**; 4. **A3A**, **P4CD**; 5. **A3C**, **AxA**; 6. **CxA** (6. **PxA**, **C7D**; 7. **C2C**, **CxP**); 6. ..., **CxP**; 7. **TxP**, **C6D**. Las negras vencieron valorizando su ventaja de peones en el flanco de dama.

Diagrama núm. 19 (Mac Donnell-Bird): Las negras no jugaron la dama. Respondieron 1. ..., **AxC!**; 2. **AxD**, **P6R+**; 3. **R1C**, **AxA**; 4. **A5C**, **P7A+**; 5. **R2T** (si 5. **R2C** también sigue **P7R**); 5. ..., **P7R**; 6. **D2D**, **P8A=C+**; 7. **TDxC**, **PxT=C+**; 8. **TxC**, **AxT**. Las negras ganaron.

Diagrama núm. 20 (Kadera-Poisl): 1. **DxC**, **AxT** (1. ..., **DxD**; 2. **P7R+**); 2. **DxD**, **TxD**; 3. **P6A**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 21 (Gruenfeld-Tartakower): 1. ..., **AxPCR!**, 2. **T4C** (2. **TxA**, **P6A**; o bien 2. **RxA**, **R6R**; 3. **R1C**, **P6A**; 4. **T3C**, **T1CR!**); 2. ..., **A6A!**; 3. **TxPA+**, **R6R**; 4. **T7A** (4. **T4AD**, **R7A**; 5. **T4A1A**, **T8CR**; 6. **P4TR**, **T7C+**; 7. **R3T**, **A5C** mate); 4. ..., **R7A**. Las blancas abandonaron (5. **TxPR**, **TxT**; 6. **TxP**, **T8R**, y mate a la siguiente jugada).

Diagrama núm. 22 (Laubert-Semjonova): 1. **P6T!**, **T2TR+**; 2. **DxT+**, **RxD**; 3. **P7T**, **D1A**; 4. **T2T**, **D1TD**; 5. **P4C**. Este peón no puede ser detenido.

Diagrama núm. 23 (Mieses-Gottschall): 1. **CxPA!**, **TCxC**; 2. **AxT**, **TxA**; 3. **P6C**, **T2C**; 4. **P5T**, ganando rápidamente (4. ..., **A1A**; 5. **P6T**, **T1C**; 6. **P7T**, **T1T**; 7. **A6T**, **C1A**; 8. **P7C**, **CxPC**; 9. **DxP+**, **R2A**; 10. **DxC+**, **A2D**; 11. **DxT**, **A8C**; 12. **DxC**, y las negras abandonaron).

Diagrama núm. 24 (Lasker-Mason): 1. **CxPA!**, **DxC**; 2. **AxPCD**, **D1A**; 3. **AxT**, **DxA**; 4. **P4AD!**, **D1D** (4. ..., **PxP**; 5. **P5D**); 5. **PxP**, **DxP**; 6.

T5R, **DxPD**; 7. **DxD**, **CxD**; 8. **T1D**, **C3R**; 9. **TxPTD**. Las blancas ganaron.

Diagrama núm. 25 (Tallantyre-Lidell): 1. **TxC**, **PxT**; 2. **T8A+!**, **TxT**; 3. **A4A+**, **R2C**; 4. **P8R=C+**, **TxC**; 5. **D7A** mate.

Diagrama núm. 26 (Steinbrecher-Benzinger): 1. **DxP+!**, **PxD**; 2. **P7C+**, **R2T**; 3. **PxT=C+**, **R1T**; 4. **T8C** mate.

Diagrama núm. 27 (Lurie-Rym-scha): 1. **D8T!**, **DxA**; 2. **DxT+**, **R2R**; 3. **DxT!**, **P7A+**; 4. **T4D**, **CxT**; 5. **P8C=C+**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 28 (Bertok-Tolush): 1. ..., **TxPA**; 2. **D3A+** (2. **RxT**, **D5D+**, y si 2. **TxT**, **D8C+**; 3. **T1A**, **P7A+**; 4. **R2C**, **D5R+**); 2. ..., **R3C**; 3. **T1R**, **T7R**; 4. **R1A**, **P7A!**. Las blancas abandonaron.

Diagrama núm. 29 (Nejelov-Chod-sajev): 1. ..., **D6R!**. Ahora no 2. **DxD**, **PxD**; 3. **TxT** (3. **T1R**, **T3AD**); 3. ..., **P7R**. Las blancas contestaron 2. **D2AD**, **TxT+**; 3. **DxT**, **DxPAD**, y las negras ganaron fácilmente el final de damas.

Diagrama núm. 30 (Lissitzin): Gana la continuación 1. **D6A**, **T1C**; 2. **D7C!**.

Diagrama núm. 31 (Marshall-Kline): 1. **D7C**, **TR1A** (1. ..., **D3R**; 2. **CxC**, **PxC**; 3. **TxP**); 2. **CxP**, **D3D**; 3. **TxP!**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 32 (Loewenfish-Mikenas): Las negras ganan en pocas jugadas el **P2TD** de las blancas: 1. ..., **P4CD!**; 2. **D2R**, **D3R**; 3. **A1A**, **P5C!**; 4. **C4R**, **TxP**; 5. **TxT**, **TxT**; 6. **D3A**, **A1A**, etc.

Diagrama núm. 33 (Romanowski-Kan): Las blancas atacaron el **PD** débil contrario jugando 1. **T5C!**. No es posible 1. ..., **CxT** por 2. **AxP+**. La partida continuó 1. ..., **C5R**; 2. **AxC**, **PDxA**; 3. **D4C!**, **TxT**; 4. **PxT**, **D2A**; 5. **C5D**, **D3D**; 6. **DxP**, y las blancas ganaron.

Diagrama núm. 34 (Filip-Reicher): 1. **AxA**, **PxA**; 2. **P5A**, **C1A**; 3. **P6A!**. Negras abandonan.

Diagrama núm. 35 (Norman-Andersen): 1. **T6R!**, **DxP5A**; 2. **D1R**. Gracias al **P7A** avanzado las negras no

podrán impedir la irrupción de la torre en la octava fila. 2. ..., **D×C**; 3. **T8R+**, **A1A**; 4. **A×A**, **T×T**; 5. **P×T=D**, **T×D**; 6. **D×T**, **D×T+**; 7. **A1D!** (para desviar la dama y evitar el jaque perpetuo), 7. ..., **D×A+**; 8. **R2T**, **C3A**; 9. **D7A**, **C4T**; 10. **A7C+**. Las negras abandonaron.

Diagrama núm. 36 (Cochrane-Staunton): Las blancas conjuntaron el

juego de la dama, torre y alfil con el PAR para una interesante maniobra de ruptura: 1. **P5C**, **PA×P**; 2. **P6A!**, **T×C**; 3. **A5D** (amenaza 4. **A×T+**, **D×A**; 5. **D×PC** mate), 3. ..., **T13A**; 4. **A×T+**, **T×A**; 5. **P7A+**, **R1A**; 6. **D×PC+**, **R×D**; 7. **P8A=D+**, **R2T**; 8. **T7A+**, **D×T**; 9. **D×D+**, **R1T**; 10. **D8A+**, **R2T**; 11. **D5A+**. Las negras abandonaron.

COLECCION ESCAQUES

- 1 **Finales de peones.** — I. Maizelis.
- 2 **Finales de alfil y de caballo.** — Y. Averbach.
- 3 **Teoria de finales de torre.** — Löwenfish y Smyslov.
- 4 **Teoria de aperturas, tomo I: Abiertas.** — V. N. Panov.
- 5 **Teoria de aperturas, tomo II: Cerradas.** — V. N. Panov.
- 6 **Defensa india de rey.** — P. Cherta.
- 7 **Táctica moderna en ajedrez, tomo I.** — L. Pachman.
- 8 **Táctica moderna en ajedrez, tomo II.** — L. Pachman.
- 9 **Estrategia moderna en ajedrez.** — Ludek Pachman.
- 10 **La trampa en la apertura.** — B. Weinstein.
- 11 **Aperturas abiertas.** — L. Pachman.
- 12 **Aperturas semiabiertas.** — L. Pachman.
- 13 **Gambito de dama.** — Ludek Pachman.
- 14 **Aperturas cerradas.** — Ludek Pachman.
- 15 **El arte del sacrificio en ajedrez.** — R. Spielmann.
- 16 **Cómo debe jugarse la apertura.** — A. Suetin.
- 17 **Teoria de los finales de partida.** — Y. Averbach.
- 18 **El arte de la defensa.** — Ilia Kan.
- 19 **Táctica del medio juego.** — I. Bondarevsky.
- 20 **La estructura de peones centrales.** — B. Persits.
- 21 **La perfección en el ajedrez.** — Fred Reinfeld.
- 22 **El gambito de rey.** — Paul Keres.
- 23 **Lecturas de ajedrez.** — Yuri Averbach.
- 24 **200 celadas de apertura.** — Emil Gelenczei.
- 25 **Defensa siciliana. Variante Najdorf.** — P. Cherta.
- 26 **Ajedrez de entrenamiento.** — A. Koblenz.
- 27 **Jaque mate.** — Kurt Richter.
- 28 **Combinaciones en el medio juego.** — P. A. Romanowski.
- 29 **La defensa Pirc.** — G. Fridshtein.
- 30 **El sentido común en ajedrez.** — E. Lasker.
- 31 **Ajedrez elemental.** — V. N. Panov.
- 32 **La defensa catalana.** — Neustadt.
- 33 **El ataque y la defensa.** — Hans Muller.
- 34 **Defensa siciliana. Variante Paulsen.** — P. Cherta.

- 35 **La psicología en ajedrez.** — Krogius.
- 36 **El arte del análisis.** — Paul Keres.
- 37 **Bobby Fischer.** — Pablo Morán.
- 38 **Partidas decisivas.** — L. Pachman.
- 39 **200 partidas abiertas.** — D. Bronstein.
- 40 **El match del siglo: Fischer-Spassky.** — L. Pachman.
- 41 **ABC de las aperturas.** — V. N. Panov.
- 42 **La batalla de las ideas en ajedrez.** — A. Saidy.
- 43 **Ataques al rey.** — B. F. Baranov.
- 44 **Capablanca.** — V. N. Panov.
- 45 **Los niños prodigios del ajedrez.** — P. Morán.
- 46 **Tablas.** — L. Verjovsky.
- 47 **Leyes fundamentales del ajedrez.** — I. Kan.
- 48 **Ajedrez y matemáticas.** — Fabel, Bonsdorff y Riihimaa.
- 49 **El laboratorio del ajedrecista.** — A. Suetin.
- 50 **Cómo piensan los grandes maestros.** — P. Schmidt.
- 51 **Defensa Siciliana. Variante del Dragón.** — E. Gufeld y E. Lazarev.
- 52 **Psicología del jugador de ajedrez.** — Reuben Fine.
- 53 **Los campeonatos del mundo. De Steinitz a Alekhine.** — P. Morán.
- 54 **Los campeonatos del mundo. De Botvinnik a Fischer.** — Gligoric y Wade.
- 55 **Viaje al reino del ajedrez.** — Averbach y Beilin.
- 56 **Anatoli Karpov.** — Angel Martin
- 57 **Alekhine.** — Kotov.
- 58 **300 Miniaturas.** — Roizman.
- 59 **Errores típicos.** — Persits y Voronkov.
- 60 **La defensa Alekhine.** — Eales y Williams.
- 61 **Finales artísticos.** — Kasparian.
- 62 **Diccionario de ajedrez.** — Ramón Ibero.

COLECCION ESCAQUES

Últimas novedades

ERRORES TIPICOS

Persits - Voronkov

Dos experimentados entrenadores soviéticos ponen al lector en guardia frente a los errores que más asiduamente se presentan en la práctica ajedrecista.

LA DEFENSA ALEKHINE

Eales - Williams

El dinamismo de esta defensa y su riqueza de nuevas ideas han hecho que este tipo de apertura logre una creciente popularidad en todas sus variantes.

FINALES ARTISTICOS

Kasparian

Las 300 composiciones integradas en este libro representan lo mejor de toda la obra de Kasparian, el mejor compositor de finales que existe en el mundo.

DICCIONARIO DE AJEDREZ

Ramón Ibero

Este diccionario —único existente hoy en lengua castellana— recoge los conceptos fundamentales y los nombres propios que han hecho historia o conforman la actualidad ajedrecística. Contiene el Reglamento Oficial.

COLECCION



ESCAQUES